
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
9/92
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt & Technik
öS 38,-/sfr 4,90
Lit 5200 / hfl 6,25
dkr 26,-/ fmk 18,-
DM 4,90
KOMPETENZ STATT NOTEN
SEGA SPEZIAL
• World of Illusion
• Thunder Force 4
• Lemmings
• Terminator
GROSSES SPIELE-QUIZ
High-End-Konsolen zu gewinnen
ENDLICH IN DEUTSCHLAND
SUPER NINTENDO
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR


NEW GAME BOYS ON THE BLOCK
Erhältlich bei Ihrem Fachhändler
GAME BOY
CASTELIAN
STORM
"Das Game macht einen Heidenspaß "
(Power Play : SUPER-
Hook
ocean
"Ein Adventure, das besonders durch seine außergewöhnliche Grafik besticht." (Video Games)
CAESARS PALACE
ocean
"Der gute Eindruck wird von den ausgefeilten Soundeffekten abgerundet." (Video Games)
SUNSOFT
BLASTER MASTER
Jr.
"Mit dem kleinen Knallfrosch alles in die Luft zu sprengen macht einfach Spaß." (Video Games)
Alle Spiele mit deutscher Spielanleitung
Große Produktpalette - laufend neue Titel!
Für GAME BOY, NINTENDO NES
und SUPER NES.
ALLEINVERTRIEB DEUTSCHLAND
LAGUNA
VIDEO-SPIELE
Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach

DER PREIS IST HEISS

Für diese Ausgabe der **VIDEO GAMES** habt Ihr erstmals 4 Mark 90 statt 3 Mark ausgeben. Wir haben den Preis natürlich nicht gerne angehoben, doch für das Einführungsangebot von drei Mark können wir Euch leider langfristig keine 140 Seiten objektive Infos mit etwa 600 Farbfotos bieten. Im Gegensatz zu anderen Magazinen werden wir von keinem bestimmten Hersteller gesponsert — wir sind absolut unabhängig und niemandem Rechenschaft schuldig. Als Treue-Dankeschön gibt's diesmal die dickste **VIDEO GAMES** aller Zeiten — noch mehr Infos, noch mehr Tests, noch mehr Tips. Und dazu einen tollen "Parodius"-Aufkleber.

Pünktlich zum Start des Super Nintendos präsentieren wir ein zehnseitiges Special Über die High-End-Konsole. Welche Module kommen offiziell? Was taugt die Europa-Version? Hat Nintendos 16-Bit-Konsole eine goldene Zukunft? All diese Fragen beantworten wir kompetent und kritisch. Wer auf den Geschmack gekommen ist, kann entweder im nächsten Geschäft 300 Mark loswerden oder an unserem Wettbewerb teilnehmen. Wir verlosen nicht nur ein Super Nintendo, sondern auch ein Mega Drive und sogar die 1000-Mark-Konsole Neo Geo. Mehr darüber erfahrt Ihr auf den Seiten 136 und 137.

Einen glücklichen Monat wünscht



Euer Video Games-Team

INHALT





123 *Action, Spannung, gute Grafik: Hook auf dem Super Nintendo*

40 *Out of this World ist ein Jump'n'Run mit Vektorgrafik*



86 *Wir verraten, was "Umsetzungen" bekannter Filme taugen*



56 *NCS beschert das famose Action-Spektakel "Gley Lancer"*

NEWS

UNTER DER LUPE

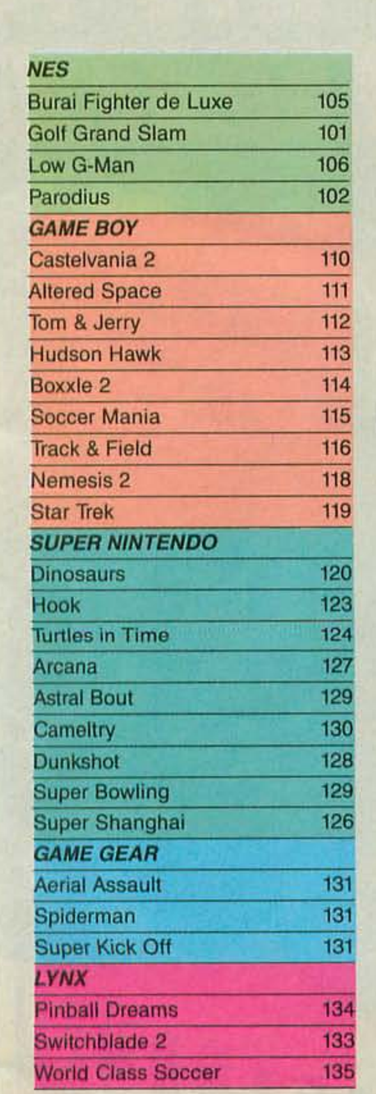
TEST



38 In den Nintendo-News gibt's erste Facts zum Blue-Byte-Tennis



52 Thunder Force 4 brandaktuell im Härtetest



VIDEO GAMES 9

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

106 So wird's gemacht: Tiny Toons Playersguide



Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.





6 Bit Power.

NINTENDO®

ENT SYSTEM

Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30–40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereosound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.



Super Gewinne

Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes . . . ° Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über . . . . . Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C . - R . M

Das Spiel S . . . r M . . . o W . . . d ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31. 12. 1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name ____ Vorname ____

Straße ____

PLZ/Ort ____

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



SUPER NINTENDO

Insider kennen das neueste Konsolenkind aus dem Hause Nintendo bereits seit der ersten *VIDEO GAMES* — ab diesem Monat soll der 16-Bitter auch alle anderen deutschen Spielefans beglücken.

Seit knapp zwei Jahren haben japanische Kids ein neues Spielzeug: Das Super Nintendo, Nachfolger des weltweit erfolgreichen Nintendo Entertainment Systems begann dort seinen Siegeszug noch am Tag der Markteinführung. Mittlerweile sind knapp 100 Spiele namhafter Hersteller erschienen; seitdem's die Hardware auch in den USA gibt, kommt auch von dort qualitativ hochwertiger Spielenachschub. Europa sollte als letzter Markt bedient werden. Während Sega dem Konkurrenten mit dem Mega Drive zuvorkam und sich wichtige Marktanteile sicherte, blieb Nintendo ruhig. Erst jetzt schlägt der Marktführer zurück und präsentiert den Mega-Drive-Konkurrenten zum Kampfpreis von 300 Mark — das neueste Mario-Abenteuer inklusive!

Wir konnten uns das europäische Super Nintendo und die ersten deutschen Spiele vorab ansehen und verraten, was Nintendo bis Weihnachten plant. Auf den folgenden Seiten nehmen wir die Hardware genau unter die Lupe, weisen auf Unterschiede und Kompatibilitätsprobleme zwischen Super Famicom (Japan), Super NES (USA) und dem europäischen Super-Nintendo-Varianten hin und unterziehen alle Vorweihnachtsspiele einem kritischen Minitest.

Außerdem verweisen wir auf unsere ausführlichen Testberichte in früheren *VIDEO GAMES*. ak/wi



Auf diesen Verpackungsinhalt darf sich der Käufer freuen



DIE GESCHICHTE

Eine gigantische Werbekampagne kündete das wichtigste Ereignis der Videospielbranche schon viele Wochen zuvor an: Im Fernsehen liefen Mario und Bruder Luigi durch die neuen Levels der "Super Mario World", in den Tageszeitungen waren ganzseitige Farbanzeigen werbewirksam neben den Interviews mit Nintendo-Funktionären plaziert. Nintendo inszenierte einen riesen Wirbel um das Gerät, das den Videospielmarkt revolutionieren sollte: Das Super Famicom. Unmittelbar vor der Veröffentlichung wurden zwei monatliche Videospielmagazine ins Leben gerufen, die ihre Leser in die Nintendo-16-Bit-Welt einführten.

Am 20. November 1990 begann der Verkaufsrummel: Um das Super Famicom in die Finger zu bekommen, campierten Videospielsüchtige vor den Fachgeschäften. Zu verführerisch war der Gedanke, Mario durch eine noch prachtvollere, buntere und größere Welt zu begleiten. Mit umgerechnet 300 Mark im Schlafsack reihte man sich in die Schlange der Wartenden. 1,5 Millionen Super Famicoms standen in den ersten Wochen bereit und waren rasend schnell an den Mann bzw. die Frau gebracht.

Um Lieferschwierigkeiten zu vermeiden, hatte Nintendo vorgesorgt: In neu errichteten Produktionsstätten wurde schon Monate vor der Veröffentlichung auf Lager produziert. Der japanische Nintendo-Boß Hiroshi Yamauchi konnte zufrieden sein — wie Jahre zuvor mit dem Famicom.

Der Werbefeldzug in den USA hatte ähnliche Ausmaße. Obwohl das dort angebotene "Super NES" teurer war als das japanische Vorbild, entbrannte auch jenseits des Atlantischen Ozeans der Run auf die neue Konsole. Mario war überall und Nintendo in aller Munde.



"Ranma 1/2" ist ein Import-Modul bei dem der Interlace-Modus zum Zug kommt

Innere Werte

1990 ging ein Aufschrei durch die internationale Fachpresse: Nintendo gab die technischen Daten des Super Nintendo bekannt. In der Tat entpuppt sich das System als technisches Glanzstück (zumindest auf dem Papier): Die Grafikchips erlauben 256 aus 32768 Farben in zwei Auflösungsstufen (256 x 224 oder 512 x 448 Bildschirmpunkte). Bei der hohen Auflösung (Interlace) flimmert das Bild leicht (wie beim Amiga im entsprechenden Modus). Bislang nützte aber nur die Karateklopperei "Ranma 1/2" (siehe Bild) diese Auflösung. Wer das Importspiel kennt, weiß, warum andere Hersteller gerne auf Interlace verzichten...

Die in der Hardware integrierten Programmroutinen erlauben ruckelfreies horizontales, vertikales und diagonales Scrolling. Außerdem kann in mehreren Ebenen Parallax gescrollt werden.

Der eingebaute 3-D-Chip kann einzelne Objekte oder den ganzen Bildschirm stufenlos vergrößern, verkleinern und drehen. Leider klappt das nur mit einem Objekt — im Interlace-Modus geht gar nichts.

Noch dazu ist das Super Nintendo sehr musikalisch: Die hochgezüchtete Soundplatine ermöglicht die Ausgabe von digitalisierten Instrumenten über acht Tonkanäle und in Stereo (einige Soundeffekte nutzen gar die Dolby-Surround-Technik, wie Ihr sie aus dem Kino kennt).

Trotz der guten Hardware entpuppt sich das System als überfordert, wenn es darum geht, viele Sprites ruckelfrei über den Bildschirm zu bewegen. Der Hauptprozessor ist eine Schlafmütze, denn mit 3,58 MHz maximaler Taktfrequenz kann er keinen Custom-Chip richtig auf Trab bringen. Die Taktrate geht sogar noch weiter nach unten, wenn der 3-D-Chip zugeschaltet wird.

Für den "kurzbeinigen" Prozessor gibt es zwei alternative Erklärungen. Erstens: Das Super Nintendo war als NES-kompatible Konsole geplant (so wie das Mega Drive zum Master System kompatibel ist). Genau wie das NES hat es eine mit 3,58 MHz angetriebene CPU. In letzter Sekunde wurde das "Modul-Austausch"-Prinzip gestrichen, der Prozessor aber nicht mehr ausgewechselt. Zweite These: Das Super Famicom war schon lange vor der Ankündigung fertig, Nintendo aber mit den steigenden Verkaufszahlen des NES zufrieden. Sie wollten sich den lukrativen 8-Bit-Markt (noch) nicht zerstören, also wurde das neue Gerät vorerst auf das Wartegleis abgeschoben. Wahrscheinlicher ist die erste Möglichkeit. Immerhin besagen Gerüchte, daß in Kürze ein Adapter auf den Markt kommen soll, mit dem Super Nintendo-User die alten 8-Bit-Spiele auf dem neuen Gerät abspielen können. Trotz sinkenden Absatzes von NES Grundgeräten mußte Nintendo die Produktion von 8-Bit-Spielen nicht drastisch senken.

Gelingt es den Programmierern, am Prozessor "vorbeizuprogrammieren", sind schnelle Actionspiele kein Problem (glanzvolles Beispiel ist der Import-Shooter "Super Aleste"). *ak*





1, 2... 3-D!

Der 3-D-Chip ist das markante Merkmal eines Geräts, das 1990 mit den modernsten Eigenschaften aufwartete. Allen anderen Systemen, mit Ausnahme von Neo-Geo und Lynx, ist die Gunst eines Helfers in der dritten Dimension verwehrt geblieben. Was leistet dieses Arbeitstier?

1. **Verkleinern & vergrößern:** Wenn Flugobjekte oder Autos auf Euch zurasen, müssen die einzelnen Phasen nicht gespeichert werden. Der 3-D-Chip benötigt nur zwei Phasen, die erste und die letzte. Alles was dazwischen liegt, berechnet dieser Helfer. So lassen sich ganze Hintergründe herum-, heran- und hinfort-"zoomen" ohne Speicherplatzmengen zu verschwenden.

2. **Drehen:** Bei "Pilotwings" dreht sich die ganze Landschaft unter Euch: Bewegt Ihr Euren Fallschirmspringer nach links, rotiert das Spielfeld nach rechts. Dem "Pilotwings"-Modul haben die Entwickler einen zusätzlichen Coprozessor zur schnelleren Berechnung spendiert. Aber auch ohne so luxuriös ausgestattete Module ist das Super Nintendo recht flott.

3. **Effekte:** Der "Mosaik-Effekt" ist eine witzige Eigenschaft. Der 3-D-Chip zerlegt das Bild nach und nach in gröbere Klötzchen. Dazu werden einzelne Bildpunkte immer weiter vergrößert. So lassen sich Grafiken eindrucksvoll ein- und ausblenden.

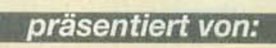
Die besonderen Fähigkeiten des 3-D-Chips sind unter dem Schlagwort **Mode 7** zusammengefaßt. *ak*

50 Hz

In Japan und Amerika beträgt die Bildschirmausgabe des Super Famicom, bzw. Super NES 60 Hertz (60 Hz) (30 Bilder pro Sekunde). Die deutsche Version geht mit 50 Hz zaghafter zu Werke. Die Folge ist, daß alle Spiele um fast 20% langsamer ablaufen, da pro Sekunde weniger Bilder ausgegeben werden. Die verbleibenden Bilder fallen dann schon in die nächste Sekunde. Dadurch verzögert sich die Ausgabegeschwindigkeit, wie schon beim Sega Mega Drive der Fall.

INSERENTENVERZEICHNIS









Mickey Mouse
Nr. 102
DM 129,95



Golden AXE II
Nr. 103
DM 119,95



Olympic Gold
Nr. 104
DM 129,95



Super Monaco
Grand Prix
Nr. 105
DM 119,95



Donald Duck
Nr. 106
DM 119,95



EA Hockey
Nr. 107
DM 129,95

MAGNUM

MEGA DRIVE



Mega Drive mit 4 Spielen und 2 Controllern

379.-

Magnum Pack das ultimative Mega Drive Paket mit 2 Action-Controllern und den 4 Superspielen Sonic the Hedgehoc, Italia World Cup, Columns und Super Hang on
Nr. 101
DM 379.-

Master System II

Master System II im Set mit den Spielen Sonic the Hedgehoc und Alex Kid in Miracle World, sowie einem Action-Controller
Nr. 301

199.-



Master System Action Controller, für den Spielspaß zu zweit
Nr. 302
DM 19,95





Asterix
Nr. 303
DM 99,95



Donald Duck
Nr. 304
DM 99,95



Mickey Mouse
Nr. 305
DM 99,95



Champions of Europe
Nr. 306
DM 119,95

Olympic Gold
Nr. 307
DM 119,95



Ayrton Sennas Super Monaco Grand Prix
Nr. 308
DM 89,95



Double Dragon
Nr. 309
DM 89,95



Choplifter
Nr. 310
DM 79,95



Mickey Mouse
Nr. 213
DM 79,95



Donald Duck
Nr. 214
DM 79,95



Super Monaco
Frand Prix
Nr. 215
DM 59,95

GAME GEAR



G-Loc
Nr. 216
DM 69,95



349.-



Shinobi
Nr. 217
DM 79,95

GameGear der Handheld mit Farbbildschirm, ausbaufähig zum Fernsehgerät. Hintergrundbeleuchtetes LC-Display. Mit Kopfhörer und den Spielen Columns und Sonic the Hedgehoc
Nr. 208
DM 349.-



Tasche für GameGear und 2 Spielcassetten
Nr. V201
DM 49,95



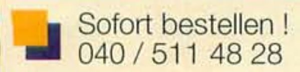
Battery Pack
Nr. 210
DM 89,95
(Netzteil bitte mitbestellen)



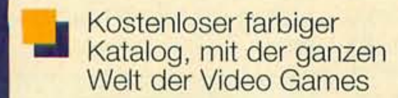
Netzteil für GameGear und Battery Pack
Nr. 211
DM 29,95



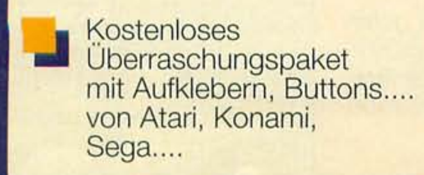
TV Tuner zur Erweiterung des GameGear zum Fernsehgerät für alle terristischen Fernsehprogramme
Nr. 209
DM 199.-



Sofort bestellen !
040 / 511 48 28



Kostenloser farbiger Katalog, mit der ganzen Welt der Video Games



Kostenloses Überraschungspaket mit Aufklebern, Buttons.... von Atari, Konami, Sega....

Ja, bitte senden Sie mir folgende Artikel per Nachnahme, plus DM 5.- Versandkostenpauschale:

Stück	Bestellnummer	Preis
1	Katalog	—
1	Paket	—

Name, Vorname, Alter

Strasse, Hausnummer

Plz., Ort

Bitte ausschneiden und einsenden an
Micro Mailers,
Borsteler Chaussee 85-99,
Haus 8
2000 Hamburg 61

**24 STD. BESTELL HOTLINE:
040 / 511 48 28**





Mit diesem Adapter ist das Betreiben von "ausländischen" Einwanderer-Modulen kein Problem

Modulaustausch

Neues System, gleiches Spiel: Wie zuvor das NES, hat auch Nintendos ofenfrische Konsole einen Sicherheitschip abbekommen. Dieser Torwächter überprüft nach dem Einstecken einer Cartridge, ob es sich um ein deutsches Modul handelt (erkennbar an den deutschen Verpackungstexten). Ist dies nicht der Fall, startet das Spiel nicht. So verhindert Nintendo, daß der deutsche Kunde amerikanische oder japanische Spiele auf seinem Super Nintendo spielt. Findige Importhändler bieten aber seit kurzem einen 40 Mark teuren Adapter an, mit dem der Wachmann umgangen wird.



Mit acht Buttons wirkt das Joypad auf den ersten Blick überladen

Das Joypad

Das Super-Nintendo-Joypad besitzt acht Knöpfe: Vier davon liegen auf dem Pad, zwei weitere Taster sind links und rechts an der Vorderseite angebracht, Select und Starts liegen obenauf. Damit sind sechs Funktionen ausführbar, die bisher jedoch selten genutzt wurden.

Der zierliche Controller liegt angenehm in der Hand, ist aber nichts für Leute mit großen Pranken. Alle Knöpfe sind gut erreichbar. Nur anfangs hat man Schwierigkeiten, den richtigen Knopf im richtigen Moment zu finden.



So könnte das CD-Rom aussehen: Bislang existieren nur Zeichnungen.

CD-ROM

Über die interessanteste Hardwareneuheit für das Super Nintendo ist noch nicht viel bekannt. Nintendo hält sich zurück, trotzdem wissen wir schon mehr über den erwarteten Digital-Knaller:

Das Super Nintendo wird auf das CD-Rom gesteckt und über den externen Bus (an der Unterseite des Geräts) angeschlossen. In die Konsole wandert die **System Cart**, mit (voraussichtlich) folgenden Spezifikationen:

1. Einen **Coprozessor**, der mit 21 MHz getaktet ist (der Prozessor im Mega-Drive-CD-ROM hat "nur" 12 MHz). Dieser soll bildschirmgroße Echtzeitanimationen und Polygongrafiken rasend schnell berechnen können. Außerdem lassen sich mit seiner Hilfe fast beliebig viele Sprites zoomen und drehen.

2. Ein 6- oder 8-MBit großen **RAM-Speicherpuffer** als Raststätte für Daten, die später benötigt werden. Dem CD-Benutzer werden die Ladezeiten kaum noch auffallen.

3. **Up-Date:** Die System-Cart kann ausgetauscht werden. So wird es möglich, das System mit einer neuen Version (mehr Speicher oder neuen Rechenroutinen) aufzurüsten.

4. Nintendo hat bei der Entwicklung des CD-Roms mit Medienmulti Philips zusammengearbeitet. Insider vermuten deshalb, daß die neue Nintendo-Maschine zum **CD-I kompatibel** ist (CD-I ist Philips' neuste CD-Spieler-Generation mit Multimediafunktion). Verbindliche Angaben hat jedoch keine der beiden Firmen gemacht.

In Japan soll der Traum für Hardware-Freaks und Nintendo-Lover im Frühjahr 1993 erscheinen. *ak*

Voraussichtliche technische Daten

Zusatzchips:	21 MHz Coprozessor
RAM-Speicher:	6 oder 8 MBit
System ROM:	2 MBit
Zugriffszeit auf CD:	durchschnittlich 1 Sekunde



UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!

Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

*Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!**

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION

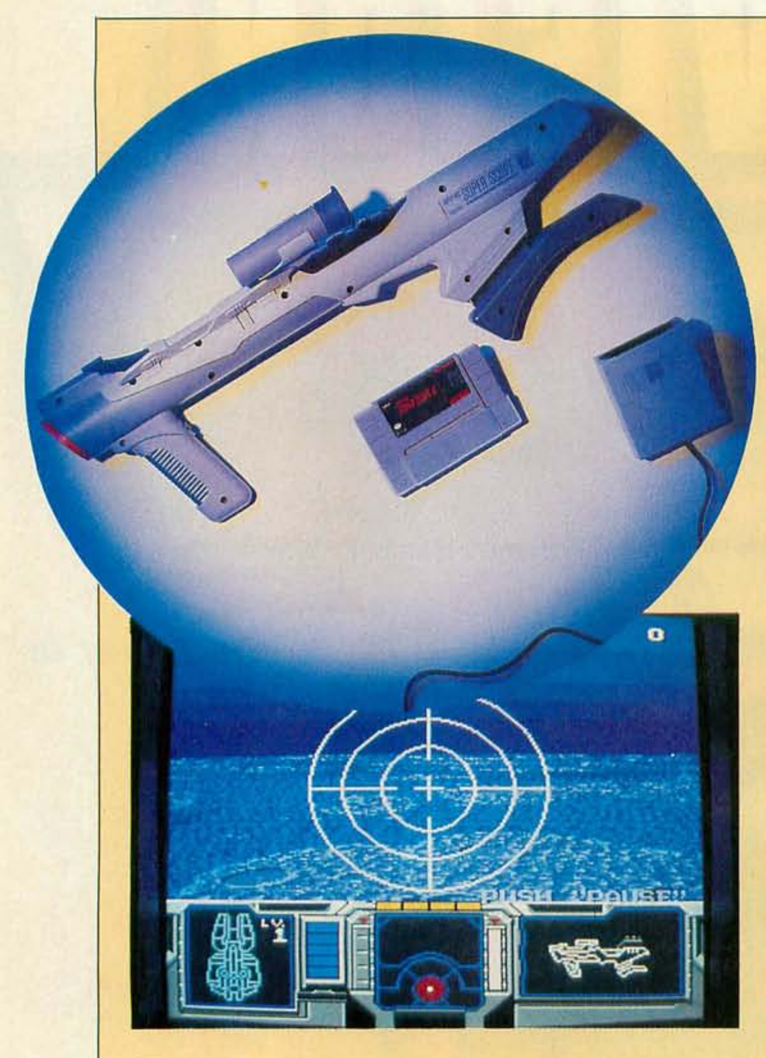
Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer!
  (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)



HARTUNG SPIELE-BERLIN





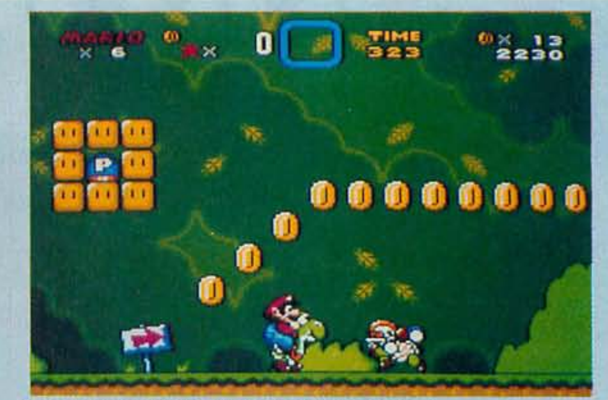
SUPER SCOPE

Mit dem Super Scope kommen Bildschirmsöldner auf ihre Kosten. Das Zubehör-Accessoire wird geschultert und sendet seine Signale via Infrarot an einen Empfänger, der auf dem Bildschirm plaziert wird. Im Lieferumfang des Komplettpakets "Super Scope 6" befindet sich ein Modul mit sechs Spielen. Alle sechs sind mehr oder weniger durchschnittlich.

Sollte das Super Scope in Deutschland offiziell auf den Markt kommen, wird es wahrscheinlich weniger kriegerische Spiele dafür geben. Einen ausführlichen Test des US-Imports findet Ihr in *VIDEO GAMES* 8/92.

Technische Daten

Prozessor	16-Bit 65816 (Nachfolger des 6510)
Taktfrequenzen	1,79, 2,68 oder 3,58 MHz
Zusatzchips	3-D-Chip; PPU-Spritegenerator; 8-Bit-Stereo-Soundchip
Auflösung	256 x 224, 512 x 448 (interlaced)
Farben	32768
davon gleichzeitig	256
Sprites	128
Spritegröße	8 x 8, 16 x 16, 32 x 32 oder 64 x 64 Pixel
Soundkanäle	8
RAM-Speicher	256 KByte
Video-RAM	128 KByte
Anzahl der Feuerknöpfe	6 + Select + Start
Anschlüsse	Netzteil 2 x Joypad TV/PAL Extension Port
Maße	200 x 242 x 74 mm



Super Mario World liegt der Konsole bei

Super Mario World

Wer Nintendo sagt, meint Mario: der Sympathieträger in den unverkennbaren Latzhosen hat sich während seiner zehnjährigen Videospiellaufbahn in die Herzen aller Konsolenfans gesprungen. Seit er in dem Oldie "Donkey Kong" erstmals auftrat, begeistert er in "Super Mario"-Modulen jung und alt. Auf dem NES erlebte er vor einem knappen Jahr in "Super Mario Bros. 3" seinen bisherigen Höhepunkt. Mit der 16-Bit-Premiere haben die Entwickler ein ebenbürtiges Meisterwerk nachgeschoben: Perfekt animiert, von *zauberhaften* Stereo-Klängen umhüllt und mehr Levels im Blickfeld als je zuvor, sorgt Mario zusammen mit Bruder Luigi für Hochstimmung. Knapp 100 unterschiedliche Spielstufen stehen dem Klempnerteam bevor. Kein Videospieler darf sich dieses Highlight im Jump'n'Run-Genre entgehen lassen. Zum Glück liegt das Wonnemodul dem Grundgerät kostenlos bei. *mg*





"Addams Family" bietet schöne Grafik und spaßiges Spieldesign

Addams Family

In deutschen Kinos ist die "Addams Family" gefloppt. In den Staaten traf der Film genau den Geschmack des Publikums. Ocean sicherte sich die Lizenz und adaptierte das Spiel um die chaotische Familie aufs Super Nintendo: Der böse Magier Abigail Craven hat Frau und Kinder des Familienvaters gekidnappt und eingesperrt. Auf der Suche nach seiner Familie trifft dieser auf viele Türen – dahinter wartet je ein abenteuerlicher Level. Ihr legt Euch mit mutierten Pflanzen, lebenden Tierteppichen und gefährlichen Vögeln an. Die Monster schaltet Gomez per Hosenbodenattacke aus.

Die "Addams Family" bietet farben- und ideenreiche Jump'n'Run-Freude. Neben "Super Mario World" ist dieser Ausflug ins Gruselschloß das einzig empfehlenswerte Jump'n'Run für Nintendos 16-Bitter. *ak*

Hersteller: Ocean
Features: 1 Spieler, Paßwort, Continue
Spielspaß: 73 %





Belmont und seine Peitsche: Ein gutes Team

Castlevania 4

Der Fürst der Dunkelheit kehrt zurück. Obwohl Christopher Belmont ihn zu NES-Zeiten mit seinem Holzpflock bearbeitet hat, erwachte er wieder zu neuem Leben. Er ergreift die Macht und verteilt seine Schergen in alle Himmelsrichtungen. Belmont beschließt nun dem Blutsauger die Zähne zu ziehen. Mit der verstaubten Peitsche seines Vaters bewaffnet, läuft er von links nach rechts durch düstere Umgebung. Wälder, Höhlen und die riesige Burg des Grafen sind zu erkunden. Überall lauern Zombies, Skelette und Vampire, die Ihr mit der Peitsche vertrimmt. Im Gegensatz zu seinem Daddy kann der junge Belmont diagonal schlagen und die Peitsche um herumhängende Haken schlingen.

"Castlevania 4" ist mehr als nur eine Fortsetzung. Konamis Designer haben viele neue Ideen eingebaut, um das Spiel noch abwechslungsreicher zu gestalten: Belmonts Peitsche läßt sich vielseitig und in immer neuen Variationen einsetzen. *ak*

Hersteller: Konami
Features: 1 Spieler, Continue, Paßwort
Spielspaß: 83%



Bei "Parodius" bleibt kein Auge trocken

Parodius

Pünktlich zum Deutschlandstart brennt Konami ein Feuerwerk von Spitzenmodulen ab: Neben "Super Probotector", "Castlevania 4", "Turtles in Time" und "Axelay" steht auch die brillante Ballerpersiflage "Parodius" auf dem Programm: Die technisch, inhaltlich und akustisch aufgepeppte (!) Automatenumsetzung enthält alle Features der Vorgänger "Nemesis/Gradius"-Serie, bereichert das erfolgreiche Spielprinzip aber mit kunterbunter Comicgrafik, durchgeknallten Insider-Witzen und Überraschungen am laufenden Meter. Wer den Automaten kennt, darf sich auf zwei zusätzliche Levels freuen. In Parodius könnt Ihr neben dem Original-Nemesis-Raumschiff auch die Kontrolle über einen Sturzkampfpinguin, eine knuddlige Japano-Krake oder eine boxende Honigbiene (aus "Twin Bee" bekannt) übernehmen — dann kämpft Ihr gegen den amerikanischen Wappenadler, leichtbekleidete Weltraumschönheiten und überdimensionale Osterinselvisagen. *wi*

Hersteller: Konami
Features: Continue
Spielspaß: noch nicht bewertet



Der Ausflug in die Ritterzeit ist meist recht gruselig

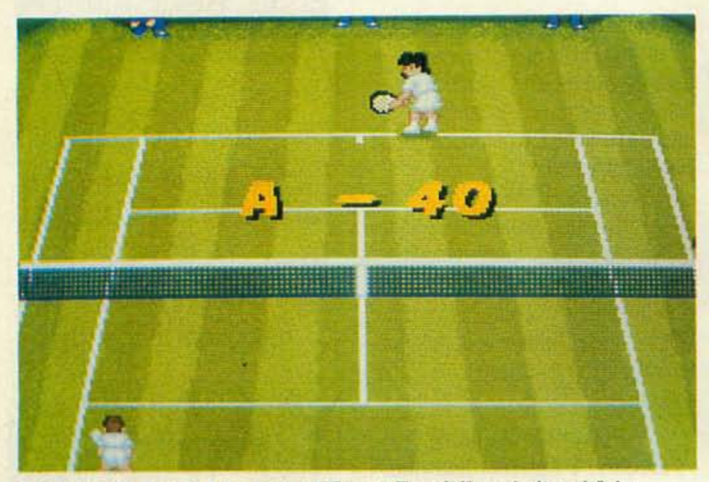
Super Ghouls'n'Ghosts

Super Ghouls'n'Ghosts ist die (technisch passable) Super-Nintendo-Version eines der bekanntesten und schwersten Jump'n'Runs: Ihr steuert einen hüpfenden und ballernden Ritter durch acht fantastische Levels. Über und unter der Erdoberfläche, auf einem Geisterschiff und in verfallenen Gemäuern warten Fallen, Monster und kostbare Extras auf Euren Auftritt. Letztere sind in Schatztruhen verpackt; hüpft Ihr an der richtigen Stelle, werden diese sichtbar und können von Euch mit einem gezielten Schuß geöffnet werden. Knackt Ihr die Truhen in der falschen Reihenfolge, springt ein teuflischer Hofnarr heraus, der Euch für kurze Zeit in ein wehrloses Baby oder einen Seehund verwandelt.

Daneben gibt's beeindruckende Endgegner, eine Handvoll Extrawaffen einen mittelalterlichen Beam-Schuß, goldene Ritterrüstungen und (erstmalig) einen nützlichen Doppelsprung, der Euren Ritter auf hochgelegene Plattformen befördert. *wi*

Hersteller: Capcom
Features: Continue
Spielspaß: 84%





Tennisprofis haben's schwer: "Super Tennis" ruckelt gehörig.



Eines der vielen Rätsel: Wie öffne ich den Eingang?

Super Tennis

"Super Tennis" ist das erste Spiel der japanischen Independent-Firma Tonkin House. Nach dem Start dieser Tennissimulation habt Ihr die Auswahl zwischen einem Einzelspiel (gegen den Computer oder einen Freund) und Doppel-, sowie Turniermodus. Der Turniermodus ist besonders reizvoll, da er den Spieler zu acht Tennisschauplätzen führt.

Die Designer haben alle bekannten "Tennis-Götter" ins Modul gepackt und mit witzigen Bildchen porträtiert. Das geht soweit, daß die Damen und Herren nach einem mißlungenen Schlag ausflippen und den Schiedsrichter anpöbeln.

"Super Tennis" ist ein appetitlicher Abklatsch des PC-Engine-Hits "Final Match Tennis". Es spielt sich fast genauso und macht auf längere Sicht Spaß. Lediglich das Ruckel-Zuckel-Scrolling hätten sich die Programmierer sparen können. *ak*

Hersteller: Tonkin House
Features: 1-2 Spieler
Spielspaß: 69 %

Zelda 3: Link to the Past

Der dritte Teil der Legende um den kleinen Link und seine angebetete Zelda ist gespickt mit Feinden, Aufgaben, Fallen und Rätseln. Das schöne Land Hyrule muß vor bösen Mächten geschützt werden, die durch ein versiegeltes Tor einbrechen wollen. In isometrischer 3-D-Grafik seht Ihr die Figuren, alle Gegenstände und das gesamte Spielgeschehen von oben. Nur mit Laterne ausgerüstet, beginnt das Abenteuer, als bestens ausgerüsteter Kämpfer und Magier beendet Ihr es. Das Spiel zeichnet sich durch einen Reichtum an Ideen und Möglichkeiten aus. Durch die Grafik, den logischen Aufbau und die Komplexität des Adventures ist Spielspaß für viele Wochen garantiert. "Zelda 3" soll übrigens deutsche Bildschirmtexte haben. *jb*

Hersteller: Nintendo
Features: Batterie
Spielspaß: 88 %



Nintendo landet mit "Super Soccer" einen Volltreffer



Wrestle-Maniacs in Aktion: Alles nur Show.

Super Soccer

Nintendo konnte für den Deutschlandstart des Super Nintendos nichts Besseres machen, als das herausragende "Super Formation Soccer" des japanischen Entwicklers Hudson "einzukaufen". In unserem Test (siehe *VIDEO GAMES 1/92*) schnitt die Japanversion mit einer Spielspaßwertung von satten 88 Prozent ab. Bei der deutschen Version, die als "Super Soccer" auf den Markt kommt, hat sich spielerisch nur eine Kleinigkeit geändert: Statt ausschließlich roten, teilt der Schiedsrichter nun auch gelbe Karten aus.

Die Meinung der Redaktion über diese Fußballsimulation blieb in den vergangenen Monaten konstant. Unsere Sport-Freaks greifen an jedem Wochenende zu dem Prachtmodul und spielen ein paar Partien. "Super Soccer" war und ist das mit Abstand beste Konsolen-Fußballspiel, das weltweit zu haben ist. *mg*

Hersteller: Hudson Soft
Features: 1-2 Spieler
Spielspaß: 88 %

Super Wrestlemania

Allen TV-Konsumenten und Satellitenfernsehkunden sind Namen wie Randy Savage, Hulk Hogan oder Sid Justice mit Sicherheit bekannt. Was in Amerika als Volkssport gilt, ist hierzulande noch verpönt: Starke Fleischklopse gehen aufeinander los und schlagen sich die Visagen ein.

Das von der World Wrestling Federation offiziell lizenzierte Fleischbergegetümmel wird von schräg oben gezeigt. Im Ring befinden sich zwei bis vier Spieler. Neckische Showeinlagen, der hochkantige Rauswurf aus dem Ring, Kletterpartien in den Seilen und der fröhliche Bauchplatscher sind mit von der Partie.

"Super Wrestlemania" ist ein Leckerbissen für Catch- und Wrestlingfans. Obwohl es sich ausgezeichnet spielt und gut aussieht, sollten Tennisasse und Fußballprofis ohne Kabelfernsehen probespielen. *ak*

Hersteller: LJN
Features: 1-2 Spieler
Spielspaß: 78 %



Hat sich ein Eingeweihter schon die Eintrittskarte geschnappt? Dann kannst Du auch direkt bei uns bestellen:
Video Games, Leser-Service, CSJ, Postfach 140220, 8000 München 5. Tel.: 089 / 240132 - 22





Urzeitaction: Joe & Mac gegen die Neandertaler.



"F-Zero" ist ein rasantes Spiel mit flüssiger 3-D-Grafik

Joe & Mac

Vor langer, langer Zeit, als die Menschen noch keine Designermode kannten und im Lendenschurz herumliefen, lebten die Höhlenmenschen Joe & Mac. Beide waren fröhliche Jungs bis Neandertaler die Mädels des Stammes verschleppten und damit die wichtigste Freizeitbeschäftigung flachfiel. Da die anderen Feuersteins gerade auf Brontosaurusjagd waren, müssen Joe und Mac die Mädels zu zweit befreien.

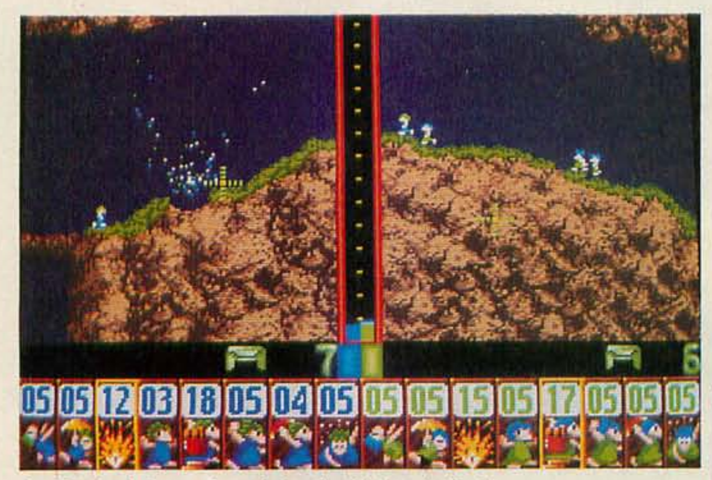
"Joe & Mac" ist die Umsetzung des Data-East-Automaten "Caveman Ninja", der durch seine Grafik auffiel, aber durch mageren Spielspaß abschreckte. Die Pixelpracht wurde automatennah umgesetzt und die Spielbarkeit etwas aufpoliert. So ist "Joe & Mac" ein witziges Jump'n'Run ohne spielerischen Tiefgang. *ak*

Hersteller: Elite
Features: 1-2 Spieler, Continue
Spielspaß: 70%

F-Zero

Das futuristische Rennspektakel mit den windschnittigen Luftkissenfahrzeugen war eines der ersten Spiele, die zur Japan-Premiere des Super Nintendos auf den Markt kamen. So wurde die Importversion bereits in der ersten *VIDEO GAMES* (Ausgabe 1/91) ausführlich besprochen und mit 85 Prozent Spielspaß bewertet. Kollege Julian, der für "F-Zero" schwärmt, hatte recht: Nintendos 3-D-Raserei setzt nicht nur technisch Maßstäbe, sondern landet auch spielerisch auf der Pole Position. Bis heute hat es kein anderes Konsolenrennspiel geschafft, eine so unglaublich schnelle 3-D-Grafik, so intelligente Computerfahrer und eine derart famose Atmosphäre auf den Bildschirm zu zaubern. *mg*

Hersteller: Nintendo
Features: Batterie, Continue
Spielspaß: 85%


Im Zweispielermodus wird gründlich sabotiert

Lemmings

Lemmings, das perfekt inszenierte Kultspiel um eine Hundertschaft wuscheliger Wanderer fordert strategisches Grübeln und flinke Joypad-Reaktionen. Die Lemminge purzeln durch eine Falltür in eine Höhle und laufen, sobald sie festen Boden unter den Füßen haben, immer geradeaus. Stoßen sie auf eine Wand, machen sie kehrt; sind sie auf sich alleine gestellt, finden sie jedoch schnell den Tod im Säuresee, klaffenden Abgrund oder einer herumstehenden Falle. Die Spielfläche besitzt nur einen Ausgang — Ihr müßt den Tierchen den Weg dorthin ebnen. Durch über hundert verschiedene Levels und einen hektischen Zwei-Spieler-Modus, fesseln Euch die putzig animierten Lemminge für Tage vor den Monitor. *jb*

Hersteller: Sunsoft
Features: Continue, Paßwort
Wertung: 91%

Alle Spiele auf einen Blick

Titel	Hersteller	getestet in Ausgabe	Spielspaß
Actraiser	Enix	3/91	86%
Addams Family	Ocean	6/92	73%
Castlevania 4	Konami	1/92	83%
Euro Football Champ	Taito	7/92	52%
F-Zero	Nintendo	1/91	85%
Final Fight	Capcom	1/91	73%
Gradius 3	Konami	1/91	72%
Hole in One	HAL	—	—
Joe & Mac	Data East	1/92	70%
Lemmings	Sunsoft	6/92	91%
Super Adventure Island	Hudson	2/92	67%
Super Ghosts'n Ghouls	Capcom	4/92	84%
Super Mario World	Nintendo	1/91	94%
Super Probotector	Konami	—	—
Super R-Type	Irem	3/92	62%
Super Smash TV	Acclaim	2/92	80%
Super Soccer	Hudson	1/92	88%
Super Tennis	Tonkin House	4/92	69%
Super Wrestlemania	LJN	6/92	78%
Zelda 3	Nintendo	2/92	88%





Actraiser

"Actraiser" ist eine Mischung aus Jump'n'Run und Strategie. Jeder Level besteht aus zwei Teilen: Zu Beginn besteht Ihr eine Actionszene, in der die Spielfigur durch horizontal scrollende Landschaften läuft. Danach baut Ihr in einem "Sim City"-ähnlichen Level Straßen und Häuser, in denen sich Eure Einwohner niederlassen. Diese sind fruchtbar, mehren sich und erhöhen so Euren Experience-Points-Vorrat. Habt Ihr genug Punkte, öffnet sich der Zugang zum nächsten Geschicklichkeits-Level.

"Actraiser" müßt Ihr haben: Neben exzellenter Grafik und Musik bietet es kurzweiliges Spieldesign und abwechslungsreichen Level-Aufbau. *ak*

Hersteller: Enix
Features: Continue, Batterie
Spielspaß: 86%



Krustys Super Funhouse

Eure Aufgabe als Krusty der Clown ist pikant: Um Euer Haus aufzuräumen, müßt Ihr Ratten in eine Falle locken — "Lemmings" für Sadisten. Mit mehreren Werkzeugen führt Ihr die lästigen Nager über Unebenheiten und Abgründe. Je höher der Level, um so komplexer der Aufbau: Aufzüge fahren von Etage zu Etage und Rohre dienen zur Weiterbeförderung der piepsenden Viecher.

Krustys eigenwilliger Versuch zur Rattenbeseitigung verliert schnell an Unterhaltungswert. Kennt Ihr den ersten, kennt Ihr auch alle anderen Levels. Die Hintergrundgrafik ändert sich nämlich kaum. *ak*

Hersteller: Acclaim
Features: Paßwort
Spielspaß: 58%



Euro Football Champ

Fußballfans mit einem großen Vorrat an Markstücken, spielen ab 1990 Taitos "Football Champ"-Automaten. Flüssige Zoomerei nach brisanten Spielzügen und Toren sind die Eigenschaften dieses Prachtstücks. Auf dieses Feature muß der Ball- und Joypad-Akrobat bei der Umsetzung verzichten. Das Spielfeld wird von schräg-oben gezeigt. Ihr könnt passen, schießen und foulen. Auch Kickerkunststücke sind möglich.

Taito hat sich mit "Euro Football Champ" wenig Mühe gegeben. Kickerprofis werden mit "Super Soccer" eher glücklich. *ak*

Hersteller: Taito
Features: 1 bis 2 Spieler, Continue
Spielspaß: 52%



Final Fight

Capcom startet auf dem Super Nintendo mit einer Umsetzung ihrer Automatenprügelei "Final Fight". Habt Ihr zwischen zwei verschiedenen Schlägerhelden gewählt, müßt Ihr Euch durch acht horizontal scrollende Levels prügeln.

Final Fight besticht durch opulente Grafik und primitiven "Hau-Drauf"-Spaß, läßt aber einen Zweispielermodus schmerzlich vermissen. Ob das gelegentliche Flackern und Ruckeln auch in der europäischen Version noch anzutreffen ist, ist noch unklar. Vielleicht erscheint hierzulande gleich die aufgemotzte "Final Fight Guy"-Variante, die in Japan erst vor kurzem erschien. *je*

Hersteller: Capcom
Features: Continue
Spielspaß: 73%



Hole in One

In Japan ist Golf eine beliebte Sportart: Nicht nur aktiv, auch auf dem Monitor: Mittlerweile ist eine Handvoll Golfspiele im Import erhältlich. "Hole in One" ist eines der ersten Golfspiele, das in Japan erschien. Wer diese Golfsimulation genießen will, sollte Vorkenntnisse mitbringen: Welcher Schläger für welche Verhältnisse am besten ist, gibt das Programm vor, doch wie sind die Füße zu stellen und wie der Abschlag zu bemessen?

HALs Erstlingswerk für das Super Nintendo ist kein glänzendes Sportspiel. "Hole in One" bewegt sich im Mittelfeld und kann Golfprofis nicht aufs digitale Grün locken. *ak*

Hersteller: HAL
Features: 1 bis 2 Spieler
Spielspaß: noch nicht bewertet



Super Adventure Island

Hudson Soft liefert als erstes Spiel fürs Super Nintendo ein klassisches Jump'n'Run im "Wonderboy"-Stil ab. Auf der Suche nach seiner entführten Freundin muß der Hosenmatz sechs Levels meistern, bis er die Geliebte wieder in die Arme schließen kann. Um bei Kräften zu bleiben sammelt Ihr frisches Obst.

Die 16-Bit-Variante der "Adventure Island"-Serie ist leider schlechter als Teil 2 auf den NES. Die aufgemotzte Grafik täuscht nicht lange über fehlende Abwechslung hinweg. Damit plaziert sich "Super Adventure Island" in der oberen Mittelklasse der Jump'n' Run-Liga. *ak*

Hersteller: Hudson Soft
Features: 1 Spieler, Continue
Spielspaß: 67%



Super R-Type

Durch zwei "R-Type"-Spiele hat sich Irem unter Spielhallen-Freaks einen Namen gemacht. "Super R-Type" ist eine Weiterentwicklung des Automaten "R-Type 2". Irem zeichnete ein paar neue Levels und rüstet den Raumgleiter mit den bekannten Extrawaffen auf. Neben Lasern, Beibooten und Bomben solltet Ihr Euch den Satelliten schnappen, der vorn oder hinten an Euer Schiff andockt. Er dient als Schutzschild und Waffe.

"Super R-Type" sieht im Pausemodus gut aus — in Bewegung ruckelt's unerträglich. Hier hätte Irem etwas mehr Modellpflege betreiben können, denn so wird aus einer grafisch guten Umsetzung ein zähes Gezuckele. *ak*

Hersteller: Irem
Features: Continue
Spielspaß: 62%



Prince of Persia

Konami hat sich des "Gynoug"-Herstellers NCS angenommen und veröffentlicht in Deutschland einige NCS-Titel unter eigenem Label: "Prince of Persia" ist die Umsetzung eines bekannten Computerspiels. Ihr seid ein gefangener Abenteurer, der aus seinem Kerker ausbricht und versucht, bis in die Gemächer einer Prinzessin vorzustoßen. Ihr lauft, hüpft und fechtet. Das spärliche Extraangebot, die einfachen, aber passend plazierten Fallen und Geheimmechanismen, aber vor allem die brillante Animation des Heldens machen Prince of Persia zu einem ungewöhnlichen, aber vortreffliche spielbaren Jump'n'Run. *wi*

Hersteller: NCS/Konami
Features: —
Spielspaß: noch nicht bewertet

SEGA SPEZIAL

Sega setzt auf Fortsetzungen: Neben Sonic dürfen sich auch andere Spielebestseller auf eine zeitgemäße Neuauflage freuen.

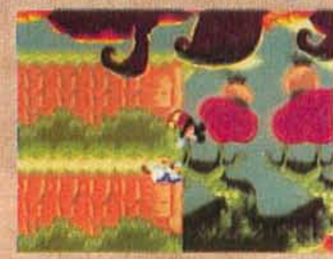
Sieht dem ersten Teil sehr ähnlich: Sonic 2 besitzt im Zwei-Spieler-Modus einen horizontal geteilten Bildschirm.

SEQUEL-MANIA

Rollenspielfans dürfen sich auf das nächste Jahr gleich doppelt freuen: Für das Mega Drive entsteht momentan sowohl eine Fortsetzung der langlebigen Science-Fantasy-Serie "Phantasy Star" (**Phantasy Star 4**), als auch ein komplett überarbeiteter Shining-Nachzieher. Letzterer Titel ist (ebenso wie die Prügel-Fortsetzung **Streets of Rage 2**) als protziges 16-MBit-Modul angelegt — viel Platz für die bisher detaillierteste Sega-Spielumgebung. Grafisch hat's mit den beiden indirekten Vorgängern nicht viel Ähnlichkeit. Ihr steuert Euren jugendlichen Fantasy-Helden durch eine "isometrische 3-D-Landschaft", die an Populous-Welten erinnert. Im Gegensatz zu dieser Spielumgebung geht's bei dem Rollenspielknüller aber auch in die Tiefe: So gut wie alle Gebäude und Dungeons haben mehrere Stockwerke. Wann **Landstalker** in Deutschland erscheint, ist nicht bekannt.



Feuer frei: Afterburner geht in die dritte Runde.



Bunt und witzig: Mickey und Donald in der World of Illusion.



Shinobi-Fans dürfen sich freuen: Ihr Held stattet dem Game Gear erneut einen Besuch ab.

Der dritte Teil des Fliegerspektakels "Afterburner" (in der Hyraulikvariante einer der beliebtesten Spielautomaten der späten 80er Jahre) ist ebenfalls fertiggestellt: **Afterburner 3** gibt's jedoch nur auf CD und wird deshalb frühestens im nächsten Jahr in Deutschland veröffentlicht.

Etwas früher feiern die Disney-Stars Mickey Mouse und Donald Duck ihr Bildschirm-Comeback. In **World of Illusion** turnen sie zu zweit gleichzeitig durch die kunterbunte Comicwelt. Erste Demos machen einen witzigen und spielerisch durchdachten Eindruck — bis zum Ende des Jahres müßt Ihr aber mit unserem Bildschirmfoto vorliebnehmen.

Auch Taitos Automatenoldie "Chase H.Q." erhält einen aufgepeppten Nachfolger. In **Chase H.Q.2** flitzt Ihr über amerikanische Highways und rempelt dabei Trucks, Jeeps und Straßenkreuzer aus dem Weg.

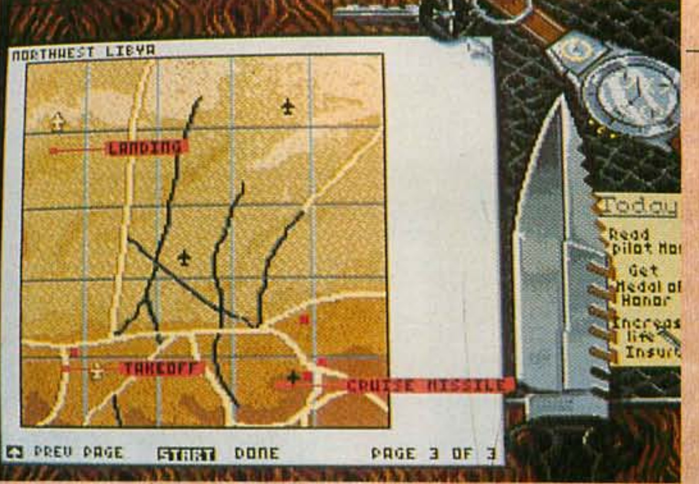
Weniger interessant für europäische Sega-Fans ist die Meldung, daß der japanische CD-Entwickler Game Arts an einer Fortsetzung zum Riesen-



Isometrisches 3D: Oben seht Ihr eine Landschaft... unten das Gebäudeinnere von Landstalker

Rollenspiel "Lunar the Silver Star" werkelt. Dieses Spiel erschien als einer der ersten CD-ROM-Titel schon vor Monaten in Japan und gehört dort zu den absoluten Bestsellern. Ob eine übersetzte Version des ersten Teils zeitgleich mit dem Sega CD-ROM-Laufwerk auf den deutschen Markt kommt, ist noch nicht geklärt.

Die Fortsetzungslawine verschont auch Segas Handheld Game Gear nicht: Noch in diesem Jahr soll **GG Shinobi 2: The Silent Fury** in die (japanischen) Fachgeschäfte kommen. Auch diesmal dürft Ihr im Rahmen der Shuriken-gespickten Handlung auf bis zu fünf Shinob-Varianten mit jeweils anderen Fähigkeiten zurückgreifen.



Die Karte des Einsatzgebietes gibt's vor dem Take-Off

Der LHX-Pilot muß eine Unzahl Armaturen im Auge behalten ▼

ELECTRONIC ARTS

Neben dem Robocod-Nachfolger "Aquatics" (eine ausführliche Vorstellung dieses Titels findet Ihr auf der Seite 30), stehen in den Entwicklungslabors des amerikanischen Herstellers Electronic Arts (Budokan, EA Hockey und Desert Strike) drei weitere Mega-Drive-Titel zur Veröffentlichung bereit.

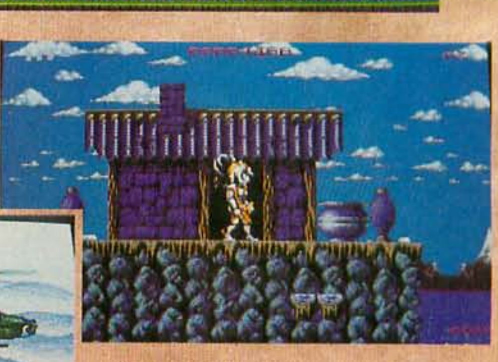
LHX Attack Chopper ist die Umsetzung eines actionlastigen Hubschraubersimulators, die ursprünglich für Homecomputer entwickelt wurde. Ihr fliegt Erkundungsmissionen, Kampfeinsätze und Spähflüge; damit sich die Umgebung unter Euch auch realistisch flott bewegt, ist das gesamte Spiel in ausgefüllter Vektorgrafik gehalten.

Ebenfalls nach einem Homecomputervorbild entstand **Galahad**. Der Held, der im Original auf den Namen Leander hörte, ist jedoch nicht ganz so gut gerüstet wie ein LHX-Hubschrauber: Nur mit einem Schwert und muskulösen Sprunggelenken bewaffnet müßt Ihr fünf Welten zu je drei Levels durchqueren. Typische Jump 'n'Run-Kost in edler Fantasy-Aufmachung: Es gibt 'zig magische Extras, eine Handvoll dicker Obergegner und viele Überraschungen. Ob sich alle Gags der Computervariante (z.B. eine "Lemmings"-Sequenz) auch auf dem Mega Drive wiederfinden, verraten wir Euch in der nächsten *VIDEO GAMES*.

Neu ist die Pinball-Variante **Twisted Flipper**, in der Ihr die silberne Kugel über den vertikal scrollenden Bildschirm und durch eine Handvoll versteckter Bonusräume bolzt. Alle Features eines "echten" Flipper" (Bumpers, Targets, Rampen) finden sich in Twisted Flipper bildschirmgerecht verwirklicht.



Allerlei Schnick-schnack wartet auf den Pinball-Fan



▲ *Galahad: In kleinen Gemischtwarenläden kauft Ihr Waffen und Zaubertränke.*



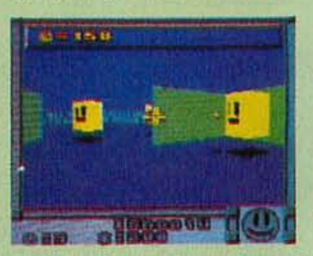
LHX Attack Chopper: 3-D-Grafik auf den Mega Drive. ▼

Twisted Flipper: Der obere Bildschirmabschnitt wird von einem zweiten Schlägerpaar bewacht



Vom Computer auf das Mega Drive

Während japanische Hersteller bei der Entwicklung ihrer Mega-Drive-Titel mit Vorliebe auf Automatenspiele zurückgreifen, setzen Amerikaner und Europäer meist beliebte (Home)computerspiele um. So ist **Prince of Persia** in Japan bald zu haben — leider (und unverständlicherweise) nur auf CD. Dafür enthält es überarbeitete Grafik und exzellenten Sound.



Das Labyrinthgetümmel Faceball 2000

Eines der ungewöhnlichsten Computerspiele der letzten zehn Jahre erscheint vorerst nur für das Game Gear: Das furiose 3-D-Labyrinthspiel **Faceball 2000** entstand ursprünglich für den Atari ST und wurde vor ein paar Monaten für den Game Boy umgesetzt. Zumindest grafisch sieht die Umsetzung aus wie das Original; ob's auch spielerisch etwas taugt, verraten wir Euch demnächst.



...Segas Chakan (oben)...

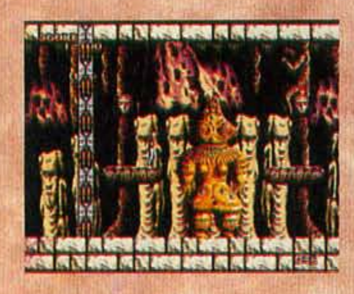
Prügeln, was das Zeug hält: Power Athlete...

und der Mutantenzweikampf Black Hole Assault



JAPAN-NACHSCHUB

Der Trend in Japan geht klar in Richtung CD, trotzdem sind auch für die nächsten Monate einige interessante Modul-Titel angekündigt. Grafisch bombastisch sieht das actionlastige Jump'n'Run **Chelnov** aus, in dem Ihr einen roboterähnlichen Superhelden durch prominente Schauplätze der Frühgeschichte steuert. Es warten Pyramiden und Grabmäler, Ruinenstädte und Osterinselmonumente auf Euch — in diesen Hintergründen erschöpft sich der Bezug zur Realität aber auch schon. Denn als Feinde dienen Riesenschlangen und raketenbestückte Raumschiffe, wandelnde Steingötzen und Heerscharen von Robotern, Minimonstern und Fluguntieren. Chelnov ist international: Neben Waffenextras und Bonusleben sammelt Ihr sowohl Yen-, als auch Dollarmünzen.





Heiße Kämpfe vor malerischem Hintergrund verspricht Chelnov

Kaneko reagiert wiederum auf das gegenwärtige Hoch der Prügelspiele: Im Gefolge der Super-Nintendo-Prügelei "Street Fighter 2" soll **Power Athlete** die Mega-Drive-Fans mit harter Handkante und schmetterndem Fußtritt beglücken. Auch Sega läßt prügeln: **Chakan** spielt jedoch nicht in der Gegenwart, sondern in Fantasy-Gefilden, wo sich Ritter und Skelettkrieger die Schädel brüchig hauen. Kämpfer, die sich auch in dieser Umgebung nicht wohlfühlen, müssen auf **Black Hole Assault** warten. Micronet (Ambitions of Ceasar) inszenierte diesen Roboterzweikampf, der Euch quer durch unser Sonnensystem führt. Auf jedem Planeten wartet ein anderer Außerirdischer auf Euch...




NEU. Für Euren GAME BOY. NEU. Für Euer Nintendo Entertainment System.
TINY TOON
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Funny-Game mit TV-Stars
KONAMI
TINY TOON Adventures
NEU
GAME BOY
TINY TOON Adventures BABS' BIG BREAK
NEU
Brandheiß:
VollgeTOONt ins NES
Im Land der Toons jagt ein Gag den anderen, wenn Buster Bunny seine Freundin Babs rettet. Sie wurde vom bösen Montana Max gekidnappt. Für Buster heißt das: Ran an die Karotten – hinterhältige Fledermäuse… und Max besiegen.
• Für 1 Spieler
• 6 Level
• System: NES
TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
Im GAME BOY ist der Hase los
Buster Bunny™, Plucky Duck™ und Hamton™. Das sind die kleinen, frechen und sympathischen Stars dieses SuperstarkenVideoSpieleSpaß. Ständig erleben sie Neues. Verrückte Comic-Abenteuer. Es geht durch finstere Wälder und hektische Städte. Cleverness und Reaktionsvermögen sind gefragt.
• Für 1 Spieler
• 4 Level
• System: GAME BOY
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
ARCADE GAME
BAYOU BILLY
BUCKY O'HARE
FALL OF THE FOOT CLAN
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F & P 92/311 TT



FAST-FOOD-SAUBERMÄNNER

Als Förster auf den Spuren der Waldschänder: Fleischfressende Pflanzen und Biber treiben ihr Unwesen.

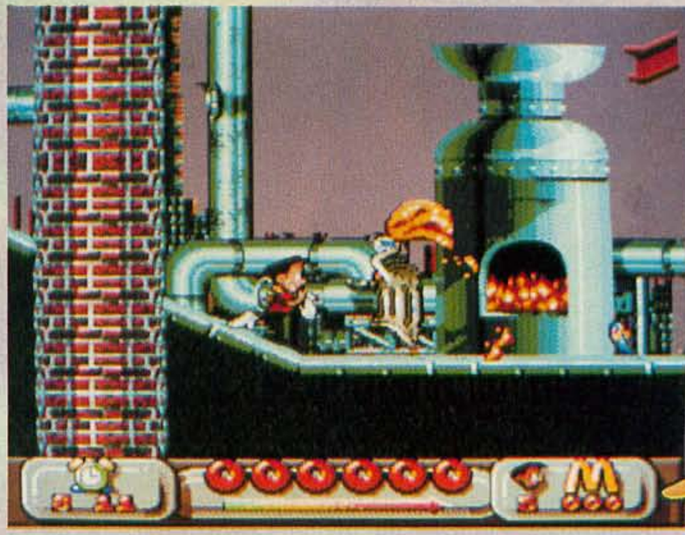
Dem Verpackungsmüllriesen McDonald's schaut die umweltbewußte Bevölkerung besonders genau in die Recyclingcontainer. Mick und Mack, die *MC KIDS*, sollen dem Fast-Food-Giganten auf dem Sega-Mega-Drive übers Abfallimage hinweghelfen.

Recycling und sinnvolle Verwertung von Rohstoffen sind in den westlichen Industriewelten mittlerweile Grundvoraussetzung. Wen wundert's, wenn dieses global wichtige Thema seine ersten Auftritte in Modulform feiert.

Virgin Games bekam vom weltweit größten "Hamburger-Distributor" McDonald's den Auftrag für ein imagefreundliches Videospiel. Da man sich schon vor längerem von den Styroporpackungen trennte, und seit kurzem sogar das Eis in eßbarer Schalung über den Thresen wandert, war die tiefsinnige Hintergrundgeschichte schnell gefunden: Die Jugend unseres Planeten marschiert Hand in Hand mit McDonald's gegen die Umweltverschmutzung und für die Wiederverwertung. Glorreiche Helden der Lizenz-Story sind Mick und Mack, zwei kaugummiabhängige Jungökologen. Sie stellen sich den Problemen, die Mutter Natur durch den Menschen aufgehalst werden.

Das Spiel

Direkt nach Einschalten des Mega Drives gibt's den ersten Grund zum Schmunzeln: Virgin Games parodiert den Sonic-Vorspann. Anstelle des bekannten "Seeegaaa"-Jingles blökt Euch diesmal ein ge-



Fabriköfen "brennen" Euch mit Vergnügen eins über



Achtung: Wer tief Luft holt...



...hat feuchte Absichten und spuckt Euch an.



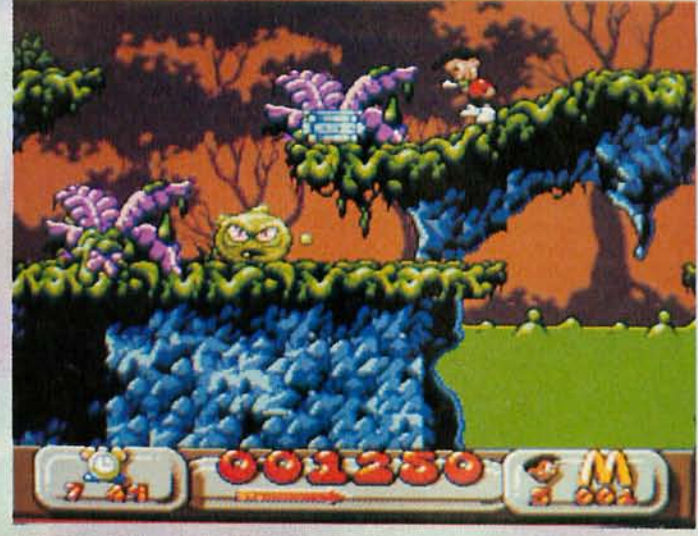
Huch, wieso steht Mick plötzlich in der Luft?



Kühl und kränkelnd — rettet die Antarktis



In der Bonusrunde füllt Ihr die Recyclingtonnen



Mit dem Katapult (Bildmitte) hebt Ihr im Sonic-Stil ab



Die Mülltonnen haben einen "schmutzigen" Charakter

langweiltes "Viiirgiiin" entgegen — das passende Logo inklusive. Das Spiel ist in mehrere Verschmutzungsgrade, sprich Levels, unterteilt: Im Waldabschnitt lauern schleimige Schwabbelmonster, die Euch daran hindern wollen, ein paar lärmende Maschinen zu zerstören. Paßt Ihr auch nur einen Augenblick nicht auf, holen die Ekelpakete tief Luft und spucken Euch an. Besonders gefährlich sind die verseuchten Seen — ein Absturz in die grüne Brühe beendet Euer Bildschirmdasein. Um der Monster- und Industriemaschinerie beizukommen, haltet Ihr eine schmutzneutralisierende Flüssigwumme (Marke "Super Soaker") fest in den Händen. Durch fleißiges Extrasammeln verändert Ihr die Füllung des aufgesteckten Tanks und verschafft der Liquid-Kanone mehr Reinigungskraft. Der nächste Level befindet sich ebenfalls am Busen von Mutter Natur. Dort nagen freche Biber am spärlichen Baumbestand. Ihr hindert die Viecher daran, unter ständiger Bedrohung von fleischfressenden Pflanzen, herumfliegenden Äxten und anderen Widersachern, die auf der Seite des parodontose-fürchtenden Säugetiers kämpfen. Richtig schmuddelig geht's in der Industriewelt zu. Während Ihr über Eisenträger balanciert, traktieren Euch Mülltonnen und flammenlodernde Hochöfen. Ziel Eures abgasverseuchten Ausflugs ist das Ausschalten der stinkenden Fabrikschornsteine. Im Eis-Level rutscht Eure Spielfigur schnell in Abgründe, Ihr müßt den Helden also extrem behutsam durch die frostige Umgebung steuern.

Zwischen den einzelnen Abschnitten sammelt Ihr in Bonusrunden Altpapier, Glas und Blech. Unter harschem Zeitdruck befördert Ihr die wiederverwertbaren Stoffe in den richtigen Container.

Von "MC Kids" stand uns eine voll spielbare Vorabversion zur Verfügung. Was wir bisher sahen, machte Spaß und weckt Appetit auf mehr: Zahlreiche detaillierte Animationsphasen und ruckelfreies Parallax-Scrolling beeindruckten Augen und Motivationsfaktor. Die Steuerung ist präzise und fair. Leider wird's noch dauern, bis die MC Kids auf Eurem Mega Drive für Ordnung sorgen und Müll recyclen — Virgin Games spekuliert auf einen Erscheinungstermin im Frühjahr 1993. *pa*



WASSERSPIELE

James Pond, der schuppige Unterwasseragent, bekommt festen Boden unter den Flossen: In **The Aquatic Games** veranstaltet er mit seinen Kumpeln — den Aquabats — Spiele ohne Grenzen.



Noch sind beide Teilnehmer siegessicher

Ums "Fische füttern", und nicht "futtern", geht's in "Feeding Time"

Aufsammeln und bitte nicht drauftreten: die winzigen Stuntschnecken aus "shooting shells"

Bloß nicht über die Absprungmarke stolpern, und schon geht's "Hop, Skip and Jump"

Die "Primaballerina" der Lüfte mimt Ihr in "Bouncy Castle"

Wischt den Seetang von Eurem Mega Drive und schon geht's los: Verausgabten sich in Barcelona die Athleten im Kampf um Gold, Silber und Bronze, sitzt Ihr bequem vorm heimischen Monitor und schickt James Pond & Konsorten auf Medaillenjagd. In bestem "Decathlon"-Stil bearbeitet Ihr das Joypad — doch ganz so simpel wie damals ist es nicht: Alle drei Feuerknöpfe und sogar das Steuerkreuz stehen bei den "Aquatic"-Sport-Abarten in verschiedenen Kombinationen im Gebrauch.

Bis zu vier Spieler kämpfen in acht Disziplinen ums Edelmetall. Zusätzlich gibt's noch zwei Bonusrunden. Im "100 Meter Splash" tretet Ihr gegen einen flinken Frosch an. Allerdings lauft Ihr hier nicht auf der gewohnten Tartanbahn, sondern im Sprint über die Wasseroberfläche. Beim "Kipper Watching" bewahrt Ihr eine Horde schlafender Robben vor dem Aufwachen. Touristen werfen mit Strandbällen auf die verschlafenen Tierchen — als Ruhewächter versucht Ihr, die Plastikbälle abzuwehren. "Hop, Skip and Jump" ähnelt dem Weitsprung. Erst bringt Ihr Euren Teilnehmer durch Tastenbearbeitung gehörig auf Trab und stellt dann nach dem Absprung — Vorsicht, nicht übertreten — den Flugwinkel ein. Saltos und Pirouetten schlagt und dreht Ihr in "Bouncy Castle". Den nötigen Schwung holt sich James auf zwei Trampolins. Innerhalb von maximal drei Minuten müßt Ihr sechs vorgegebene Figuren turnen, sonst geht Ihr ohne Medaille aus. Hungrigen Fi-



schen stopft Ihr in "Feeding Time" das Maul. Damit die Meeresbewohner nicht aus Gier an den Haken der gewitzten Angler enden, sättigt Ihr sie zum Schutz mit "appetitanregenden" Sardellen-Donuts, Tintenfischdrops und Krebsriegeln. In "Shell Shooting" werft Ihr mit kleinen Napfschnecken, die Ihr vorher eingesammelt habt, auf an der Decke hängende Ballons. Schafft Ihr es, in weniger als einer Minute alle fünf Luftballons zum Platzen zu bringen, winkt als Belohnung die Goldmedaille. "Tour de Grass" führt über einen grasbewachsenen Parcours. Mark, ein ehemaliger Zirkushai, beweist bei der Tour über die Hindernis-Grün-Strecke mit dem Einrad seine Ambitionen auf einen Platz auf dem Siegertreppchen. Der flinke Frosch aus den ersten Disziplinen ist auch zum Ende für ein Rennen gut: In "Leap Frog" rast Ihr mit ihm den Strand entlang und springt über Schlangen, die sich als Hürden zur Verfügung stellen.

"The Aquatic Games" von Electronic Arts werden sich Ende September den Weg zu den internen Wettkampf-Schauplätzen Eures Sega-Mega-Drive freifischen. Eine Umsetzung fürs Master System soll in Arbeit sein. *pa*



"Ja der Haifisch, der hat Zähne" und ein Radl hat er auch — Mark, the Shark.



Touristen-Terror in "Kipper Watching": Schlafende Robben heulen nicht — weg mit den Bällen!

Die Vorgänger

Im ersten Teil "James Pond" (Test in *VIDEO GAMES 2/91*) erhielt der Unterwasseragent die "Lizenz zum Blubbern": Mit Luftblasen umhüllte er KGB-Karpfen, Umweltsünder und andere Widersacher. Zwölf unterschiedliche Missionen — von der Entsorgung radioaktiven Mülls bis zur Rettung köstlicher Hummerschwärme — galt es zu bewältigen. Das Nachfolgemodul "Robocod" (Test in *VIDEO GAMES 1/92*) riß ihm die 007-Kleidung vom schuppigen Leib, und steckte ihn postwendend in einen CIA-Spezialanzug. So war er gut gerüstet für den Ausflug zum Südpol und in die Spielzeugfabrik von Santa Claus.



Im Auftrag der Queen: "James Pond"



Und danach in "Robocod" für den CIA

OHREN-FREUDE

Ohne passende akustische Untermalung kommt weder der Weltraumknaller noch die Sportsimulation aus. Wir klären Euch über Soundkanäle und Samplings, Spiele-Soundtracks und praktische Hardware auf. Außerdem werfen wir einen Blick in die Zukunft des Musik-Entertainments.

Aufpeitschende Musik begleitet den Raumgleiter auf seinem Sturzflug durch die Endgegnerfestung. Ein ohrenbetäubender Trommelwirbel, danach kreischende Synthie-Gitarren und die Schleuse zum Obermotz öffnet sich. Jetzt wird's still: Ehrfürchtig blickt der Spieler auf seinen Kontrahenten und wartet zitternd auf dessen erste Bewegung. Plötzlich rührt sich das Weltraummonster, den Piloten zwischen stählernen Fangarmen zu erdrücken — prasselnde Drums und dramatische Synthesizerklänge unterstreichen die prekäre Lage des Helden. Dieser ist gewarnt und eröffnet das Feuer: Spätestens beim Hereinbrechen des digitalen Cembalogewitters ist der Obermiesling mit Super-Beam und Fire-and-Forget-Raketen in die Hölle gejagt. Die Musik klingt ab und geht nahtlos in eine ruhige Ballade mit Geigenzupfern und Klavierspiel über — Abspannanimationen und Siegesmusik tröstet den Spieler über das Ende seines Ballerabenteuers hinweg.

Auch wenn die Grafik meist im Vordergrund steht, brauchen Videospieler Musik und Soundeffekte — nur dann fesselt das Spiel, lebt die Wüste und bebt der Weltraum. *ak*

PIEPSIGER ANFANG, WOHLTÖNENDE ZUKUNFT

Unsere Suche nach dem guten Ton im Videospiel fängt in der Spielhalle an: In seligen "Donkey Kong"- und "Pac-Man"-Zeiten beschränkten sich die Soundprogrammierer auf vereinzelte Pieps- und Knarzgeräusche und erste Spar-Musiken — damals war nur Zwei-Kanal-Sound mit computergenerierten Klängen möglich, da die Hardware noch nicht ausgereift war und den Klanginformationen nur wenig Speicherplatz zur Verfügung stand. Neben der Grafik verbesserten sich mit der Zeit jedoch auch die Fähigkeiten der Musikbausteine: Instrumente wurden immer realistischer "erzeugt", und bald konnte man auf Sampling-Technik zugreifen, d.h. die Klänge von "echten" Instrumenten via Mikrofon und speziellen Computerprogrammen in Daten umwandeln. Die Daten wurden abgespeichert und wieder abgespielt. Obwohl diese Technik schnell in Mode kam (Töne einzulesen, ist schließlich einfacher als Töne zu programmieren), vernachlässigen einige Automatenhersteller die Musik auch heute noch. Capcom spendiert seinen furiosen Prügelspielen z.B. nur seichte, ziemlich verrauschte Kompositionen ohne ausgereifte Sample-Nutzung; die lobenswerte Ausnahme "Street Fighter 2" erschien erst kürzlich.

In der Spielhalle wird man von grafischen und akustischen Eindrücken geradezu bombardiert: Vielleicht ist es darauf zurückzuführen, daß Sound und Musik oft von den Automatenmachern vernachlässigt werden. Im Heimbereich kann sich der Spieler jedoch auch auf die Videospielmusik konzentrieren. Wenn nichts aus den Lautsprechern tönt, ist mancher (Heim-)Videospieler genervt: Wo sind die vierkanäligen Accords, die Hintergrundhörner und der schwungvolle Beat?

DER STAND DER TECHNIK

Die aktuellen Videospielsysteme bieten unterschiedliche Voraussetzungen in Sachen Tonerzeugung. Hardwaretechnisch am imposantesten ist das **NEO-GEO**, von dessen 15 Soundkanälen acht für Samples reserviert sind. Auf diesen Kanälen wird auch die beeindruckende Sprache wiedergegeben. Dem Neo Geo dicht auf den Fersen ist das **Super Nintendo:** Acht Sample-only Kanäle zaubern einen Klangteppich, der dem der wesentlich teureren SNK-Insiderkonsole nahekommt.

Das **Mega Drive** hat zwei Kanäle mehr, doch werden neun für intern erzeugte Töne benützt — nur ein Kanal spielt Digi-Samples ab. Daher auch die bei manchen Spielen ziemlich mangelhafte Qualität der Musik.

Sechs Soundkanäle wurden der PC-Engine zugedacht. Dank guter Programmierung und Ausreizung der Hardware gibt's teils beeindruckendere Sounds und Musiken zu hören als auf dem Mega Drive. Die älteren (8-Bit-)Konsolen bieten akustisch natürlich weniger: Beim **NES** dürfen die Spieleentwickler auf fünf Kanäle zurückgreifen, das Master System erlaubt die Programmierung von vieren. Die Handhelds begnügen sich ebenfalls ausnahmslos mit vier Kanälen.

Im Zusammenhang mit der Kanalzahl spielt der Speicherplatz eine große Rolle. Viele Kanäle sind zwar schön und machen mehrstimmige Musiken erst möglich, doch muß genügend Speicher vorhanden sein, um die Instrumente abzulegen. Je besser ein Instrument gesampelt wird, d.h. je mehr Toninformation vorhanden ist, desto mehr Speicherplatz braucht es — dafür klingt's dann auch gleich bedeutend besser. Wird mit wenig Speicherplatz gearbeitet, kommt's zum typischen Rauschen, das wir von einigen Mega-Drive- und Super-Nintendo-Produkten (z.B. dem Import-Knaller "Actraiser") kennen.

Noch wichtiger für den guten Ton sind die Fähigkeiten der Sound-Programmierer. Viele Hersteller sparen gerade hier: Nicht nur (aber besonders) auf dem Mega Drive wirken viele Musiken dahingesudelt — "schnell noch'n bißchen Musik, dann kann das Spiel morgen früh in Produktion". Verlaß ist nur auf wenige Firmen: So statten fast alle Spiele-Hersteller für die Edelkonsole SNK Neo-Geo ihre Produkte mit guten Schalleffekten aus. Auch das Softwarehaus Konami räumt seiner Soundabteilung anscheinend ein beträchtliches Budget ein. So erinnert die Musik von Super Probotector (fürs Super Nintendo noch vor Weihnachten offiziell erhältlich) fast schon an Soundtracks einer großen Hollywood-Produktion. Die Kompositionen sind einfalls- und abwechslungsreich, die technische Aus-





führung ist vielseitig und geschickt gemacht. Besonders deutlich wird Konamis Sound-Präsenz in der Spielhalle. Fast jeder Konami-Automat hat einzigartige Musik zu bieten. Die Liste ist endlos: "Typhoon", "Super Contra", "Twin Bee", "Thunder Cross 1 & 2", "Vulcan Venture", "Gradius 3", "Parodius", "Xexex", "Bucky O'Hare" und viele mehr. Aber auch in Europa leisteten einige Entwickler Erstaunliches. Genannt sei an dieser Stelle das Nintendo-Debüt des britischen Sound-Veteranen Tim Follin, der für "Super Off Road" alle Register seines Könnens zog.

Neben der technischen Perfektion lebt ein guter Soundtrack von der Gehörgängigkeit seiner Motive — gute Kompositionen summt man selbst nach dem Game Over noch vor sich hin. Kompetente Programmierung vorausgesetzt, spielen hier auch 8-Bit-Konsolen oder Handhelds mit schwächerem Soundchip ihre Noten aus. Einem Handheld und den 8-Bit-Maschinen entschlüpfen zwar keine orchestralen Meisterwerke, trotzdem kann Musik auch mit wenigen "Instrumenten" Spaß machen.

CD statt Modul

Wer uneingeschränkte Performance will und selbst mit einem Neo-Geo nicht zufrieden ist, dem kommt die geniale Idee der japanischen Firma Hudson Soft gerade recht: Vor gut zwei Jahren veröffentlichte sie zusammen mit dem Halbleiterriesen NEC eine CD-ROM-Einheit für die in Japan sehr beliebte PC-Engine. Heutzutage erscheinen dort mehr als die Hälfte der neuen Titel auf CD und die Softwarehäuser machen mit den Silberlingen mehr Umsatz als mit den PC-Engine-Steckkarten. Die Silberscheiben bieten fast unbegrenzten Speicherplatz für komplexe Spiele (Strategie-, Rollenspiele und Adventures) und genügend Platz für einen Soundtrack, der von Orchester, Band oder Profi-Synthesizer eingespielt wird. So erklingen z.B. beim brillanten Ballerspiel "Gate of Thunder" 45 Minuten lang bestens arrangierte Hardrock-Tracks, die auch auf der aktuellen Musik-CD einer populären Hardrockgruppe nicht unangenehm auffallen würden. In Japan geht die Liebe zu Videospielmusik sogar soweit, daß spezielle Audio-CDs publiziert werden, auf denen sich Videospiel-Tracks und Arrangements (von einer Band oder Orchester eingespielte Themen) befinden. Hier gehen klangtechnische Perfektion mit kompositorischem Einfallsreichtum eine vorteilhafte Symbiose ein. Faszinierende Musik-CDs wie "Gradius III", "Dragon Quest IV" (beides Orchestereinspielungen), "Double Dragon II" oder "Y's" (poppig-rockige Arrangements) verwöhnen jeden Musikliebhaber. Leider sind diese Tonträger nur im Import erhältlich. Wer Interesse hat, dem sei der CWM-Versand in Bad Harzburg empfohlen. Dort könnt Ihr einige ausgewählte (leider nicht ganz billige) Tonträger bestellen.

Im Trend liegt momentan der japanische Musikvirtuose Yuzo Koshiro, der die vielumjubelten Tracks zu "The Super Shinobi", "Streets of Rage" (Mega Drive) und "Actraiser" (Super Nintendo) komponierte und für obengenannte Soundtrack-CDs teils gar ein zweites Mal einspielte. Die japanische Hardrockgruppe S.S.T. Band bringt wiederum auf sechs Alben bekannte Sega-Themen zu Gehör und lockt mit den Spielmusiken Tausende zu ihren Life-Auftritten. Eine Europa-Tournee ist jedoch (noch) nicht geplant. *ak*

IN DER DRITTEN DIMENSION

Wer Musik und Soundeffekte räumlich genießen möchte, dem sei an dieser Stelle ein Raumklangdecoder empfohlen. Raumklang ist zwar nicht neu (in Kinos schon lange unter den Namen "Dolby Stereo" oder "THX" bekannt), aber erst seit kurzem gibt es erschwingliche Geräte auch für den Heimbereich. Diese erkennt Ihr am "Dolby Surround"-Logo. Das weist darauf hin, daß die Tonsignale nicht nur auf zwei Kanäle vorne (links und rechts), sondern auch auf einen hinteren Kanal (Effektkanal) verteilt werden. Für den hinteren Kanal sollten zwei Boxen benutzt werden, die zusammen mit denen vorne ein Quadrat im Raum bilden. Am besten nehmt Ihr dann in der Mitte Platz, um ein räumliches Klanggefühl zu haben. Findet Ihr auf dem Decoder zum Surround-Schriftzug noch "Pro Logic", bedeutet das, daß zusätzlich zu den Links-, Rechts- und Surround-Kanälen der sogenannte Mittenkanal entschlüsselt wird, auf dem bei Filmen meist die Stimmen wiedergegeben werden. Außerdem ist die Kanaltrennung hier etwas sauberer als bei Geräten ohne "Pro-Logic"-Schaltung.

Der Vorteil von Raumklang liegt auf der Hand: Wie im Kino, kommt es Euch nun auch zu Hause so vor, als kämen die Stimmen der Akteure von

ZUBEHÖR FÜR DEN GUTEN TON



Game-Boy-Benutzer kennen die kleine Aktivbox, die ihr Gerät zur Videospiel-Jukeboy macht



Distanz zur Konsole ist möglich: Für das Mega Drive gibt's ein praktisches Joypad mit Kopfhöreranschluß.



Mit dem Wondermega, einer Kombination aus Mega Drive und Mega-CD, lassen sich nicht nur Spiele-CDs abspielen. Das Gerät verfügt außerdem über eine Midi-Schnittstelle und ist Karaoke-fähig.



Von Mindscape kommt ein Keyboard für das NES: Für 800 Mark erhält man das "The Mirade"-Keyboard und einen Klavierkurs auf Modul. Das Tasteninstrument kann 128 digitale Klänge und Effekte erzeugen, unterstützt eine MIDI-Schnittstelle und besitzt ein eingebautes Stereo-Lautsprechersystem.





Diesem Orchester bringt Ihr bei "Fantasia" eine Partitur zurück

vorne und die Effekte von da, wo sie "wirklich" herkommen (als Beispiel sei auf das viel gebrauchte Filmflugzeug verwiesen, das über Euren Köpfen durchs Wohnzimmer donnert). Praktisch jeder Videofilm und jede LaserDisc ist Dolby Surround-codiert.

Bei Videospielen ist das noch nicht alltäglich. Lediglich die neueren Titel für das NEO-GEO und einige Spiel für das Super Nintendo (z.B. Super Probotector) vermitteln ein Raumklangerlebnis. Dabei werden bestimmte Musikinstrumente nur "hinten" wiedergegeben, besonders laute Soundeffekte erklingen wiederum über alle Kanäle usw.

Wenn Ihr an den Decoder-Kauf denkt, besorgt Euch am besten einen Verstärker oder Receiver (Radio und Verstärker in einem), in dem das Dolby-Surround-Teil eingebaut ist. Kenwood bietet für etwa 1700 Mark den Receiver KRV-9030 an, von Onkyo gibt's für knapp 1000 Mark das Allround-Talent TX-7840 (auch ein Receiver), von Sony für nur ca. 700 Mark den TA-AV501R (leider ohne Pro-Logic) und von Yamaha den Verstärker AVX-500 für 1000 Mark. Über andere Geräte informiert Euch jeder kompetente Hi-Fi-Händler. *ak*

SPIEL ZUR MUSIK?

Spiele, die sich mit Musik befassen, gibt's nicht viele. In Segas "Fantasia" (Mega Drive), der Beinahe-Fortsetzung zu "Mickey Mouse – Castle of Illusion", habt Ihr als Zauberlehrling Mickey die Aufgabe, ein Dutzend Notenblätter zu finden, um eine magische Partitur zu vervollständigen.

Außerdem gibt's das Lucasfilm-Adventure "Loom", bei dem Ihr als Zauberlehrling Noten sammelt. Aus diesen komponiert Ihr einfache Melodien, die im Spiel als Zaubersprüche ihre Wirkung entfalten. Die PC-Engine-Version (nur auf CD) ist bereits erhältlich, an der Mega-Drive-Version wird noch gebastelt. Stichwort Lucasfilm: Mit "iMuse" erfand die Softwareabteilung des Unterhaltungsriesen ein Soundsystem, bei dem sich die Hintergrundemelodie dem Spielgeschehen anpaßt. Wird's dramatisch, legt auch die Musik zu, Slapstickszenen werden durch witzige Rhythmen unterlegt und auch der jeweilige Aufenthaltsort des Helden beeinflußt die Musik – betritt z.B. der Pirat aus "Monkey Island 2" eine Tischlerwerkstatt, flechten sich Holzpercussions ein. Bisher können nur PC-Besitzer diese Klänge genießen; ob's das Soundsystem auch auf eine Konsole schafft, ist noch ungewiß. Zumindest enthält die beinahe fertiggestellte CD-ROM-Version von "Monkey Island 1" (Mega Drive) glasklare Sprachausgabe von professionellen Sprechern.

DAS LEISTEN EURE KONSOLEN

System	Soundkanäle	Aufteilung	Kopfhörerbuchse
Game Boy	4 Stereo	4 FM	ja
Game Gear	4 Stereo	4 FM	ja
Lynx	4 Stereo	4 FM	ja
Master System	4 Mono	4 FM	nein
Mega Drive	10 Stereo	1 Digi/9 FM	ja
NES	5 Mono	5 FM	nein
NEO-GEO	15 Stereo	8 Digi/7 FM	ja
PC-Engine	6 Stereo	?	nein
Super NES	8 Stereo	8 Digi	nein

Die "Aufteilung" zeigt Euch, wie viele Kanäle die einzelnen Konsolen für intern erzeugte Klänge bzw. für digital eingelesene Samples zur Verfügung haben.

Die besten Arcade-Musik-CDs

Arcade-Musik-CDs werden leider nicht regelmäßig nach Deutschland importiert. Zur Zeit sind nur wenige Titel erhältlich. Hier die (nach Meinung des Autoren) besten:

Titel	Interpret	Stil	Zirka-Preis
Final Fantasy IV	London Philharmonic Orchestra	Klassik	70 Mark
Gradius 3	Konami	Klassik	70 Mark
Ninja Gaiden 2	O'Bits	Rock	60 Mark
Y's 3	King Record	verschiedene	90 Mark (2 CDs)

DIE BESTEN VIDEOSPIELMUSIKEN

Spiel	System	Hersteller	Datenträger	Stilrichtung	Musikwertung
Actraiser	Super Nintendo	Enix	Modul	Klassik	90%
ASO 2	Neo-Geo	SNK	Modul	Sphärenklänge	empfehlenswert
Batman	NES, Game Boy	Sunsoft	Modul	Pop	80%
Burning Fight	Neo-Geo	SNK	Modul	Pop	hervorragend
Castlevania	Game Boy	Konami	Modul	Klassik	81%
Castlevania 3	NES	Konami	Modul	Klassik	80%
Castlevania 4	Super Nintendo	Konami	Modul	Klassik	84%
Final Fantasy 2	Super Nintendo	Square	Modul	Klassik	80%
Gargoyle's Quest	Game Boy	Capcom	Modul	Klassik	81%
Gate of Thunder	PC-Engine	Hudson	CD	Rock	hervorragend
Last Resort	Neo-Geo	SNK	Modul	Rock	hervorragend
Musha Aleste	Mega Drive	Compile	Modul	Rock	84%
Mystical Ninja	Super Nintendo	Konami	Modul	Pop	80%
Parodius	PC-Engine	Konami	Karte	Pop	90%
Powerblade	NES	Taito	Modul	Pop	84%
Probotector	NES, Game Boy	Konami	Modul	Pop	82%
Spriggan	PC-Engine	Compile	CD	Rock	hervorragend
Streets of Rage	Mega Drive	SEGA	Modul	Pop	83%
Super Fantasy Zone	Mega Drive	Sunsoft	Modul	Pop	82%
Teenage Turtles 2	Game Boy	Konami	Modul	Pop	84%

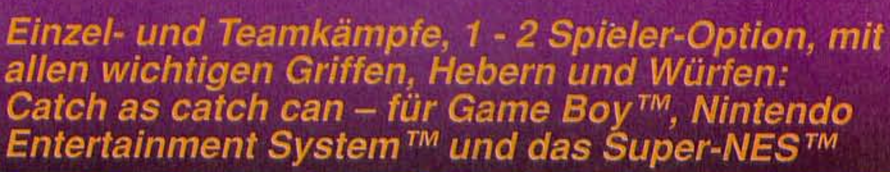
LASS KNACKEN, BABY!

WWF SUPER WRESTLEMANIA

Screenshots SNES-Version



Die Superstars der WWF* heizen ein!



Einzel- und Teamkämpfe, 1 - 2 Spieler-Option, mit allen wichtigen Griffen, Hebern und Würfen: Catch as catch can – für Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ und das Super-NES™













LICENSED BY Nintendo









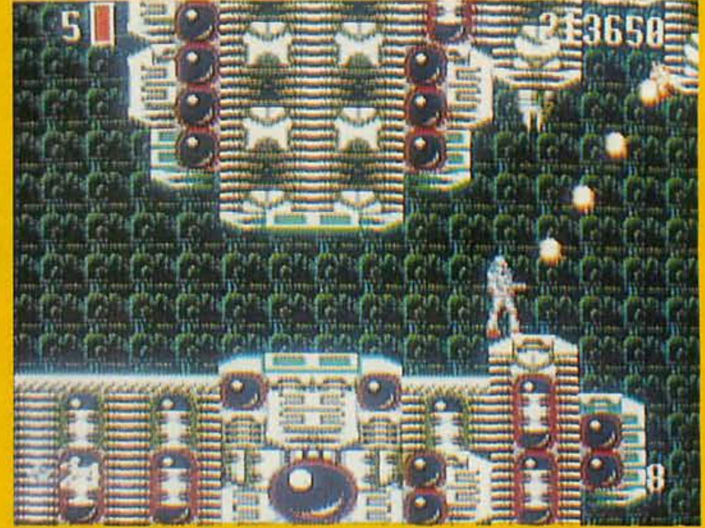


SUPER TURRICAN

Denkt man an Videospiele, kommen einem Japan und Amerika als Herkunftsland in den Sinn. In Europa entwickelten bisher nur eine Handvoll Engländer und Franzosen auf diesem Medium — die Deutschen hielten sich vornehm zurück. Bis jetzt...

Eines der erfolgreichsten Computer-Actionspiele stammt nicht etwa aus fernöstlicher Schmiede, sondern aus Düsseldorf. Das renommierte deutsche Softwarehaus Rainbow Arts brachte 1990 die Actionballerei Turrican auf den Markt. Dieser Titel, sowie der Nachfolger Turrican 2 wurden zu Bestsellern. Was lag näher, als das Spiel auch auf Konsolen umzusetzen?

Zwei Jahre nach dem Ersteinsatz des menschlichen Roboters kämpfte Turrican auf dem Game Boy und auf dem Mega Drive — allerdings in mittelmäßigen Versionen des amerikanischen Softwarehauses Accolade. Die deutschen Schöpfer der Computerversionen waren enttäuscht — nun bekamen sie die Chance zu beweisen, was wirklich in diesem Spiel steckt: Turrican-Erfinder Manfred Trenz entwickelt Super Turrican auf dem NES,



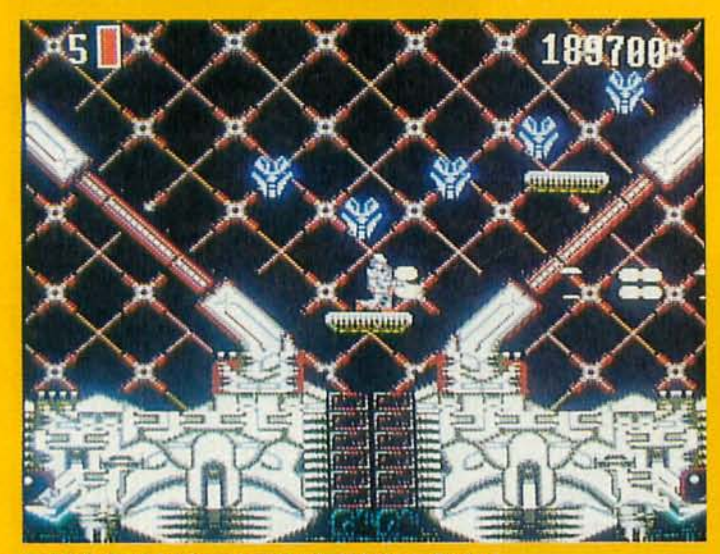
Turricans imposanter Kreislaser und die normale Laserbewaffnung

NES-Entwickler Manfred Trenz

Der Mechano-Faust begegnet Ihr am Ende der ersten Welt

Turrican kämpft sich durch riesige Wasserhöhlen

Das Roboterrad in Action



In Welt Nr. 3 ist besonderes Geschick gefordert



Als kleinen Appetithappen seht Ihr hier Fotos von FACTOR 5's "Mega Turrican" (für das Sega Mega Drive).
Auch an "Super Turrican" auf dem Super Nintendo wird fleißig gewerkelt – über diese beiden interessanten Produkte demnächst mehr.

während sich das Programmierteam FACTOR 5 (die Macher der Amiga-Version) auf die 16-Bit-Konsolen von Nintendo und Sega stürzt. Erstes Ergebnis der fleißigen Programmierteutonen wird zu Weihnachten die NES Version sein.

Turrican gehörte ursprünglich einer Friedenstruppe im Weltall an, deren Mitglieder alle nach einem Überfall durch Oberbösewicht "Machine" dahingerafft wurden. Nur Turrican überlebte, griff nach seinem Roboterkampfanzug und zog los, seine Kameraden zu rächen. Die Vorgeschichte fällt den Startschuß zu einem Actiongemisch aus "Probotector" und "Mario".

Turrican läuft und springt, doch damit nicht genug: Droht Gefahr kann er sich in ein Roboterrad verwandeln, das nahezu unverwundbar ist. Auch seine Waffensysteme sind umfangreich. Durch Aufsammeln von Extras könnt Ihr neben einem Streuschuß einen Laser und einen praktischen Abprallschuß aktivieren. Alle Waffen sind bis zu fünf Stufen erweiterbar. Befindet sich der Spieler in einer nahezu ausweglosen Situation, helfen Euch Raketen, die Ihr in alle Richtungen abfeuern könnt. Besonderer Clou der Turrican-Rüstung ist der in alle Richtungen drehbare Blitzschuß, der durch längeres Drücken des Feuerknopfes aktiviert wird.

Zwei bis Drei Levels stecken in jeder der fünf Welten. Überall winken kleine Extras und versteckte Kleinigkeiten – Entwickler Manfred Trenz will gerade hier den japanischen Standard erreichen oder gar übertreffen. Bei einem Actionspiel ist die Technik besonders wichtig: Super Turrican protzt nicht nur mit einem ultraschnellen Scrolling in alle Richtungen (eine Seltenheit auf dem NES), sondern auch mit vielen herumfliegenden Sprites. Ruckeln und Zuckeln sparte sich Manfred jedoch. Ob sich die Hoffnungen der deutschen Entwickler bewahrheiten, hier mit einem *VIDEO GAMES CLASSIC* den Japanern Paroli zu bieten, verraten wir Euch, sobald die Endversion von Super Turrican verfügbar ist.

In einer der nächsten *VIDEO GAMES* berichten wir Euch von den 16-Bit-Versionen des Ballerknallers.

JULIAN EGGEBRECHT



NINTENDO-NEWS

Mittlerweile entwickeln nicht nur japanische und amerikanische Softwarehäuser für die Nintendo-Konsolen. Immer mehr Europäer wagen den Sprung vom Computer- zum Videospiel. Wir schauen hinter die Kulissen und erkunden, was denn Engländer, Franzosen und deutsche Entwickler gerade programmieren.

Die Erlösung für alle Tennisfans mit einem Super Nintendo könnte aus Deutschland kommen. Plazierte sich "Super Tennis" nur im Mittelfeld der Weltrangliste, strebt **Jimmy Connors pro Tennis Tour** die Pole Position an. Das deutsche Programmierteam Blue Byte, auf dem Computersektor bekannt für exzellente Strategie- und Sportspiele, legt zur Zeit letzte Hand an. Die Tennissimulation führt Euch zu allen wichtigen Turnieren und läßt Euch Matches auf Sand- und Hartplatz, sowie Gras bestreiten. Doppelpartien sind ebenso möglich wie Paßwortnotizen. Ob das Modul noch dieses Jahr offiziell in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest. Erste Testspiele entlockte sogar den überzeugten Tennis-Freaks in der Redaktion ("Final Match Tennis" und sonst gar nichts!) anerkennende Kommentare.

Zwei Spiele, die auf der CES schon zu sehen waren, sind mittlerweile ein gutes Stück weiter entwickelt. So können wir Euch erste Fotos von den **Super Battletoads** und **Aces High** präsentieren. Während die aufsässigen Kröten den 16-Bit-Turtles nacheifern (bunter, schneller, lauter), setzt Namcot bei der actionlastigen Flugsimulation Aces High gekonnt den 3-D-Chip ein. Als Import dürfte das Modul in diesen Tagen bereits im Handel sein — die Europaversion wird noch bis '93 auf sich warten lassen.

Auf dem Game Boy stellen wir zwei neue Spiele vor, die beide in Frankreich entwickelt werden. So erscheint noch dieses Jahr die Game-Boy-Version der Kickboxing-Simulation **Best of the best**. Ähnlich wie bei der geplanten Super-NES-Umsetzung, wehrt Ihr Euch mit ausgefeilten Schlagvarianten gegen fernöstliche Paradekämpfer.

Deutlich harmloser geht's bei **Bomb Jack** zur Sache. Die Adaption des Arcade-Oldies soll alle Features des Originals inklusive der 60 Levels aufweisen. Ob sich der einfache Geschicklichkeitstest in Schwarzweiß genauso gut spielt wie in der Spielhalle, wird sich in Kürze zeigen.

Im Herbst greift auch Bart Simpson wieder ins Videospielgeschehen ein. Acclaim läßt ihn in seinem zweiten Game-Boy-Abenteuer gegen die Juggernauts antreten. In **Bart vs. the Juggernauts** begleitet Ihr den frechen Filius der Simpson-Familie durch eine Ultra-Quizsendung (Teilnahme auf eigene Gefahr). Dort bewährt Ihr Euch u.a. in bester "American Gladiators"-Manier: Muskelprotze müssen von ihrem Podest gestoßen werden — Barts Skateboard ist natürlich mit von der Partie.



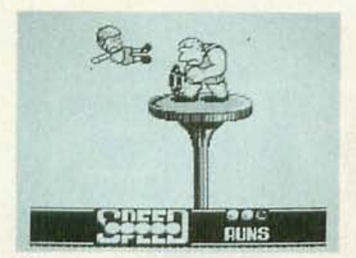
Super Battletoads auf dem Super Nintendo

Ein neues Spiel fürs NES kommt aus Frankreich. **Action in New York** versetzt ein bis zwei Spieler ins 21. Jahrhundert. Widerwärtige Aliens setzen zur Erdinvasion an und können nur von Euch gestoppt werden. Das horizontal scrollende Ballerspiel erinnert an "Sidearms" und bietet fünf unterschiedliche Levels. Schnelles Scrolling, massig Gegner und der "Wirballern-gleichzeitig"-Modus macht Appetit auf das fertige Spiel. Die Veröffentlichung steht noch vor Weihnachten an. *MARTIN GAKSCH*

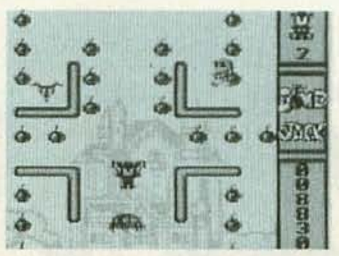


Tennis-As Jimmy Connors wird Pate der neuen Tennissimulation auf dem Super Nintendo

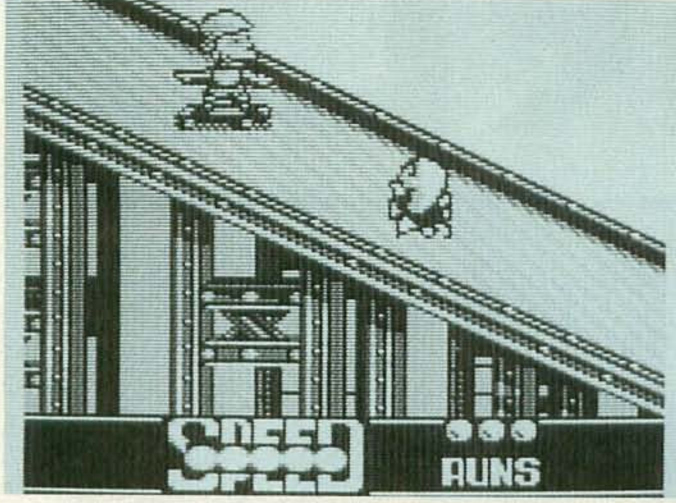




"Bart vs. the Juggernauts"


Bomb Jack bietet 60 Levels


Aces High nutzt den 3-D-Chip im Super Nintendo ausgiebig



In seinem zweiten Game-Boy-Abenteuer fährt Bart eifrig Skateboard



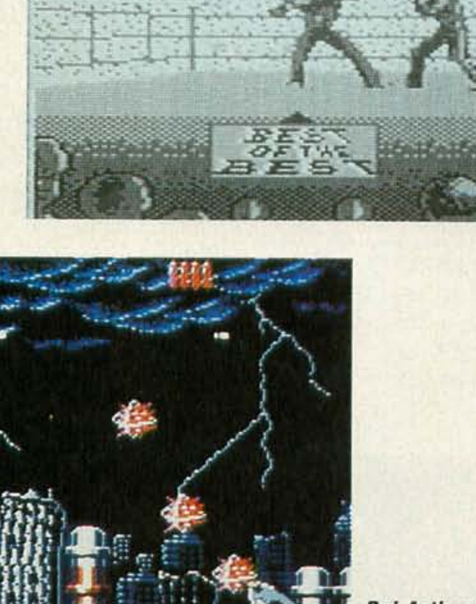


Kampf ohne Ende

Japan im "Street Fighter 2"-Fieber: Zinnfiguren, Malbücher, Bettwäsche, Bierdekkel — alles, was man bedrucken kann, wird mit Street-Fighter-Motiven verziert. Das spezielle Joyboard von Capcom erscheint in diesen Tagen und wird von den Ober-Freaks sehnsüchtig erwartet. In den Städten sieht man immer öfter Kids herumlaufen, die sich wie die Vorbilder aus dem Spiel gekleidet haben. In Deutschland dürfte das Spiel übrigens um die Jahreswende auf den Markt kommen.







"Best of the best" ist die erste Kickboxing-Simulation auf dem Game Boy: Ob das Computervorbild originalgetreu umgesetzt wurde, wird sich in einigen Monaten zeigen.



Bei Action in New York dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran

OUT OF THIS WORLD

Grafisch aufsehenerregend ist das erste Konsolenspiel der französischen Software-firma Delphine. Für uns Grund genug, Euch das abenteuerliche Vektoren-produkt vorzustellen.



Lester hat's in eine düstere Paralleldimension verschlagen

Ein Wächter bewacht die Gefangen

Hier befreundet Ihr Euch mit einem

"Out of this World" heißt die Super-Nintendo- und Mega-Drive-Fassung von "Another World", das Anfang '92 für populäre Heimcomputer veröffentlicht wurde. Ihr spielt den Wissenschaftler Lester Chaykin, der eines Nachts mit seinem Teilchenbeschleuniger rumspielt. Dummerweise schlägt just im Moment des Versuchs ein Blitz in sein Labor ein — schwups befindet sich Lester in einer Paralleldimension. Dort besteht er sein erstes Abenteuer: Er entkommt gefährlichen Fangarmen und begegnet einem unfreundlichen Löwen, der ihm hinterherjagt. Mit etwas Geschick und Umsicht läßt er ihn schnell hinter sich, ist aber noch nicht gerettet: Zwei in schwarze Kutten gekleidete Gestalten nehmen ihn gefangen und sperren ihn in einen Käfig, der an der Decke baumelt. Wie vorher die Überlistung des Löwen, entpuppt sich auch diese Szene als kleines Rät-



Der idyllische Bunker des Wissenschaftlers



Lester Chaykin heißt Eure Spielfigur



Nach der Abtastung seiner Gene...



...setzt sich Lester an seinen Heimcomputer



Derweil t Unwetter



Die Grafik ist "anders" und dennoch bemerkenswert



Eine von vielen Zwischensequenzen vermittelt den eigenartigen Charme der Polygongrafik



Mit seiner Laserkanone verdampft Lester auch Metalltüren

sel: Aus dem Gefängis entkommt Ihr nur, wenn Ihr kontinuierlich hin und her schwingt. Dann kracht der Käfig auf die unten stehende Wache. Dieser klaut man die Knarre und den folgenden Lasergefechten steht nichts mehr im Weg.

Jeder Level muß genaustens erforscht werden: In den Katakomben stehen mehrere Gänge zur Wahl. Einige führen in Fallen, andere könnt Ihr nur durchqueren, wenn Ihr vorher das Ende des Parallelgangs erreicht habt.

"Out of this World" ist ein Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Einschlag. Abgedreht wie die Story, ist auch die Grafik: Sämtliche Level, sowie alle Zwischendurch-Animationen werden in feinster 3-D-Vektorgrafik gezeigt. Diese macht den besonderen Flair des Spiels aus, das auch sonst viel auf dem Kasten hat: Jeder Level enthält mindestens eine Denkaufgabe, bei der Ihr kombinieren und ausprobieren müßt. Im Gegensatz zu den Computerfassungen soll "Out of this World" leicht verändert werden. Wünschenswert wären neue Joypad-Routinen: Bei den Computerversionen war das Umkehren auch bei rechtzeitigem Erkennen einer Gefahr kaum möglich. Auf jeden Fall spendiert Lizenznehmer Interplay dem Helden unendlich viele Continues und Paßwörter zum Neueinstieg.

In den USA wird das Vektorwerk voraussichtlich erst Anfang nächsten Jahres erscheinen — für Mega Drive und Super Nintendo.

Eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland ist leider noch nicht absehbar. *ANDREAS KNAUF*





Der Nachfolger von "Out of this World" ist eine Mixtur aus Vektor- und Pixel-Grafik. Hier erste PC-Bilder.

Neue Abenteuer

Obwohl die Konsolenversionen von "Out of this World" noch nicht erhältlich sind, werkelt Delphine schon am Nachfolger. Bei dem neuen Spiel wird berechnete Polygongrafik mit gezeichneter Pixel-Kunst gemischt. Der Jüngling Michael braust mit seinem Motorrad über eine Landstraße und verunglückt. Nach seinem Nickerchen befindet er sich auf dem Planeten Titan, wo er viele Abenteuer besteht und Rätsel löst. Der Titel des neuen Spiels steht noch nicht fest, die Konsolenversionen sollen nächstes Jahr erscheinen. *ak*



ßen ein



Ein Blitz schlägt ins Labor ein...



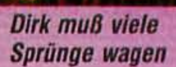
...und teleportiert Lester aus dem Labor



Lester hat's in eine andere Welt verschlagen ...



SUPER DRAGON'S LAIR



Dirk muß viele Sprünge wagen



Dragon's Lair präsentiert sich auf dem Super Nintendo als farbenprächtiges Jump'n'Run

Wer erinnert sich noch an den Laserdiscautomaten "Dragon's Lair"? Der englische Hersteller Elite plant, dem Oldie auf dem Super Nintendo neues Leben einzuhauchen.

Elite ist Mitte der 80er Jahre durch den boomenden Computerspielemarkt groß geworden. Unter ihrem Label erschienen teils hervorragende Umsetzungen bekannter Spielautomaten für alle gängigen Rechner. Wie viele Firmen dachte kürzlich auch Elite um: Computerspiele flogen aus dem Programm, und man erwarb die Lizenz, Nintendo-Spiele zu veröffentlichen. Die ersten Elite-Spiele entstanden nach dem Data-East-Automaten Joe & Mac und für NES und Super Nintendo.

Vor zirka 10 Jahren sorgten in den Spielhallen die Laserdiscautomaten für Furore. Vorreiter der Welle war damals Don Bluth's Zeichentrickabenteuer "Dragon's Lair". Bluth arbeitete ursprünglich für Disneys Zeichentrickabteilung, bis er seine eigene Firma Cinematronics gründete.

Natürlich war es nicht möglich, die Bilddaten der Laserdisc ins Super Nintendo zu übertragen. Deswegen übernahmen die Elite-Programmierer die Charaktere und den Stil des Vorbilds und verwandelten es in ein Jump'n'Run. Mit den ebenfalls als Hüpfspiel angelegten Varianten für das NES (Test in *VIDEO GAMES 2/92*) und den Game Boy (*VIDEO GAMES 6/92*), hat diese 16-Bit-Version trotzdem nichts zu tun.

Ihr spielt Dirk, den wagemutigen Ritter, der versucht, eine Prinzessin aus den Klauen des Drachen Singe zu retten. Zum Auftakt des Spiels locken Sequenzen des Laserdiscvorbildes, danach geht's klassisch horizontal und vertikalscrollend weiter.

Dirk kann nicht nur vortrefflich springen, sondern schwingt gegen Angreifer auch sein gewaltiges Schwert. Die Klinge ist ständig im Einsatz, denn die Prinzessin wartet im tiefsten Kerker eines Schlosses, das aus vielen monstergefüllten Levels besteht.

Elite verspricht, die besonderen Fähigkeiten des Super Nintendo zu nutzen. Ihr trefft sowohl auf Wolken- als auch auf Wassereffekte. Gewitter und andere Gruseleien werden durch die Hardware noch atmosphärischer. Alle Gestalten sind aus dem ursprünglichen Spiel übernommen — Ihr werdet also mit riesigen Marmorkugeln, schwarzen Rittern und verrückten Zwergenkönigen konfrontiert.

Falls die Arbeiten an der Quasi-Umsetzung wie geplant vorangehen, werden wir Dirks Abenteuer noch vor Weihnachten auf dem deutschen Super Nintendo spielen, voraussichtlich sogar in Deutsch. Spätestens dann wird sich im Test zeigen, ob Elite auch auf dem Konsolenmarkt zur Elite gehören kann. *JULIAN EGGEBRECHT*



Nach zu heftigen Gegnerkontakt zerfällt Dirk

Die Nebeleffekte des Super Nintendos schaffen die Atmosphäre



Die Kugeln kosten Dirk ein Leben



Dirk rollt durch grafisch anspruchsvolle Level



Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System. Neu. Für Euer
Fußball-Action
der Sonderklasse
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber.
Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000Frankfurt50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
KONAMI HYPER
SOCCER
Spannung von der ersten bis zur letzten Minute. Ohne Training geht nichts. Das gilt für den Keeper genauso wie für die Feldspieler. Nach dem Anpfiff gilt es. Doppelpaßspiel. Dribbling. Kopfball. Torraumszenen. Zweikämpfe. Alles ist möglich.
Realistische, spannende Szenen wie in einem Bundesligastadion.
• Für 1 oder 2 Spieler • System: Nintendo Entertainment System
HYPER SOCCER - SuperstarkerFußballspaß
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
WORLD FINALS
1ST ROUND
SPA VS CZH
KONAMI
FRA 00
MEX 00
HALF TIME
SPA VS FRA
00 07
KONAMI
KONAMI HYPER
SOCCER
Nintendo Entertainment System
Original Nintendo Seal of Quality
B
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Weitere KONAMI-Sportspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
BLADES OF STEEL
JACK NICKLAUS
SKI OR DIE
SKATE OR DIE
GAME BOY
BLADES OF STEEL
GAME BOY
MOTOCROSS MANIACS

NEO GEO

"Andro Dunos" bietet weder grafische noch spielerische Brillanz

Monströs & intergalaktisch: Die "King of the Monsters"-Stars trampeln Städte nieder, während "Andro Dunos" den Weltraum rettet.



Ganze Hochhäuser könnt Ihr aufnehmen und werfen

Zwei neue Spiele pro Monat sind nicht umwerfend viel, für SNK-Verhältnisse dennoch stattlich. Erst recht, wenn eines mit brachialer Speichergewalt aufwartet: Mit 78 MBit erdrückt die Fortsetzung der Monsterbalgerei "King of the Monsters" alle anderen Speicherfresser. Anstatt "gepflegt" gegen ein schmächtiges Männlein zu prügeln, gehen bei diesem derben Hau-Drauf-Spiel riesige Monster aufeinander los: Wir schreiben das Jahr 1999, und wieder sind die riesenhaften Geschöpfe mies drauf. Diesmal gehen sie nicht den Mitmonstern an die Kehle – bei **"King of the Monsters 2: The Next Thing"** müssen ein bis zwei Spieler (gleichzeitig) gegen die "Alien-Monsters" antreten, die sich auf Mutter Erde häuslich niederlassen wollen. Ihr schlüpft in den Körper von



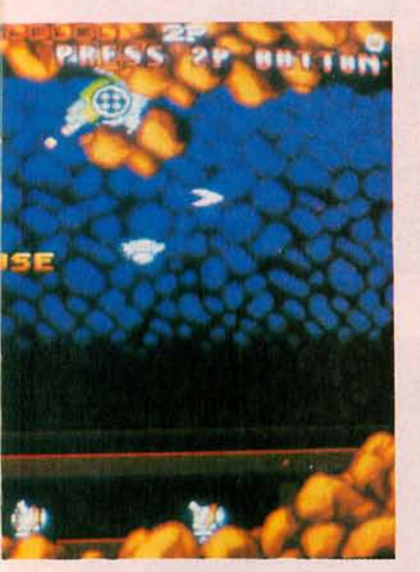
In der Bonus-Stage müßt Ihr gegen einen Roboter catchen



Beim Saurierkampf wird mit unfairen Mitteln gefochten



Zwei Köpfe, ein Maul: Mutant gegen Superman-Imitat.



und grafisch witzig realisiert wurde (achtet auf die Animationen), konnten mich die kräftigen Monster nicht ganz überzeugen. Fans des ersten Teils sollten trotzdem zugreifen – der Nachfolger ist lange nicht so hektisch.

Andro Dunos führt uns in die unendlichen Weiten des Weltraums. Neo-Geo-Newcomer Visco Games zeichnet für diese Weltraumballerei verantwortlich. Mit 34 MBit, vier unterschiedlichen Waffensystemen und einigen Extrawaffen ausgerüstet, starten "Yellow Cherry" und "Red Fox" in den Quadranten Neo-049, in dem die Aliens ihren Großangriff vorbereiten.

"Andro Dunos" ist ein Allerwelts-Shooter in der Art von "Hellfire" (Mega Drive). Vier Waffengattungen stehen Euch ständig zur Verfügung: Laser nach vorn, nach vorn und hinten, diagonal in vier Richtungen und Photonenschuß. Alle Waffensysteme können in fünf bis sieben Stufen ausgebaut werden; der Jäger selbst läßt sich mit Lenkraketen, Beibooten und Bomben aufpeppen.



Das erste Spiel von Visco Games könnte technisch wesentlich besser sein



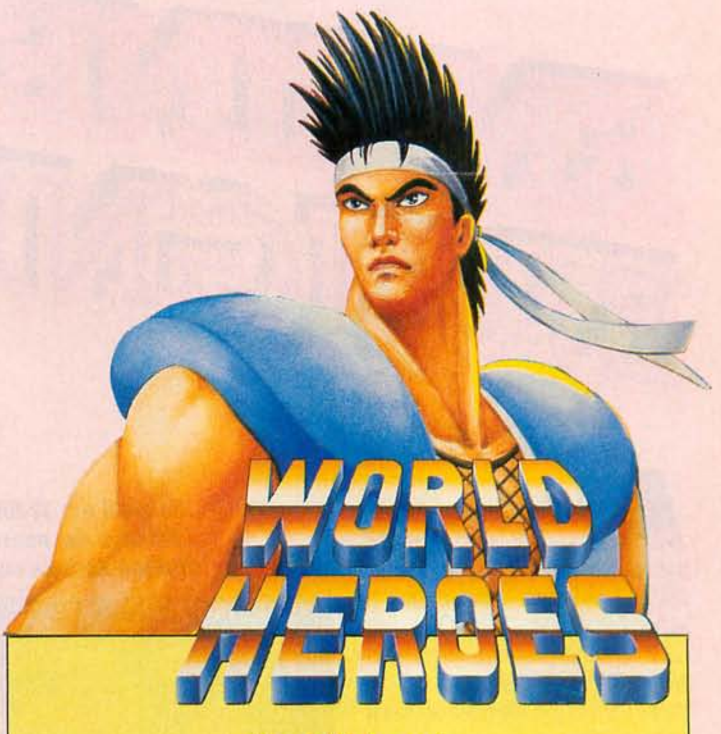
Nicht nur der Diagonal-Laser erinnert an "Hellfire"

Super Geon, eine 112 Meter große Echse, Atomic Guy, einem 126 000 Tonnen schweren Supermannverschnitt oder Cyber Woo, einem Monsterroboter. Über drei Feuerknöpfe bearbeitet Ihr die schwergewichtigen Gegner: Schläge, Tritte, Sprungattacken, sowie je eine Extrawaffe (Feueratem, Rakete oder elektrischer Schock) habt Ihr im Repertoire. Mit herumliegenden Extras mischt Ihr die menschlichen Gegner auf, die ihre Stadt mit Hubschraubern und Panzern verteidigen.

Bei "King of Monsters 2" handelt es sich eher um ein verkapptes Catch-Spiel, denn um einen Straßenkampf, Marke "Street Fighter 2". Die Rivalen werden gewürgt, in die Luft geschleudert und auf den Boden gestoßen. Dem Zerstörungswahn erlegen, schnappt Ihr Euch ganze Gebäude und werft sie auf den Gegner.

Obwohl das Spiel technisch sauber

Unser jüngster Ausflug ins All gestaltet sich wenig abwechslungsreich und zeigt, wie man das NEO-GEO grafisch und musikalisch effektiv unterfordert. Karge Hintergründe, winzige Sprites und Endgegner mit wenigen Animationsphasen sind die Merkmale des ersten Visco-Shooters. Hinzu kommt, daß die Ballerei in höheren Levels unfair und hektisch wird – sogar im "Easy"-Modus haben "Last Resort"-Profis kaum eine Chance. Davon abgesehen ist es eine Frechheit, für 34 MBit knapp 300 Mark zu verlangen. *ANDREAS KNAUF*



Ausblick auf "Neue Welten"

Wenn Euch "King of the Monsters 2" zu primitiv-gewaltätig und "Andro Dunos" zu langweilig ist, wartet Ihr besser auf die kommenden Neuheiten: Mit **Sengoku 2** soll im nächsten Monat der schon vor Wochen angekündigte Nachfolger des fernöstlichen Kampfsportspiels erscheinen.

Noch vielversprechender sieht **World Heroes** (106 MBit) aus. Die Demos erinnern stark an den Edelklopper "Street Fighter 2", der bereits bei "Fatal Fury" imitiert wurde. Diesmal hat Alpha Denshi die Fäuste im Spiel und stellt mit acht Figuren eine schlagfertige Konkurrenz zum SNK-Modul auf die Beine. Wie bei "Fatal Fury" erinnern alle Spieler sehr stark an die Helden aus Capcoms Glanzstück: Hanzou und Kuuma gleichen Ryu und Ken, Muscle Power sieht dem Russen Zangief frappierend ähnlich, J. Carn ist ein E. Honda-Typ und der Deutsche Broken schaut genauso grimmig wie Mr. Bison, der berüchtigte Endschläger des Street-Fighter-Automaten. Das Hammer-Modul soll diesen Monat erscheinen.

Noch mehr Speicher verpraßt "Viewpoint". Sammy ließ sich nicht lumpen und spendierte dem Modul 135 MBit – das sind umgerechnet 16 MByte. Zumindest die Animationen sehen fantastisch aus. Leider ist der Erscheinungstermin unbekannt.




Das Neo Geo schwingt die Fäuste: "World Heroes" ist ein hemmungsloser "Street Fighter 2"-Abklatsch

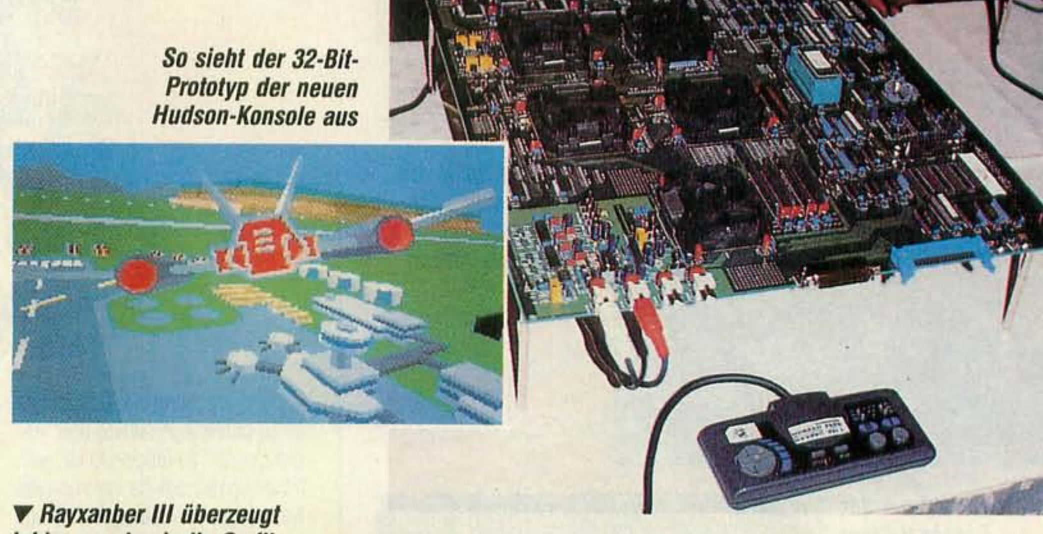
Fighter 2"-Abklatsch ***gegen Magie.***

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Andro Dunos	Action	Visco	für Fans
King of the Monsters 2	Action	SNK	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.



ENGINE-EREIGNISSE



So sieht der 32-Bit-Prototyp der neuen Hudson-Konsole aus

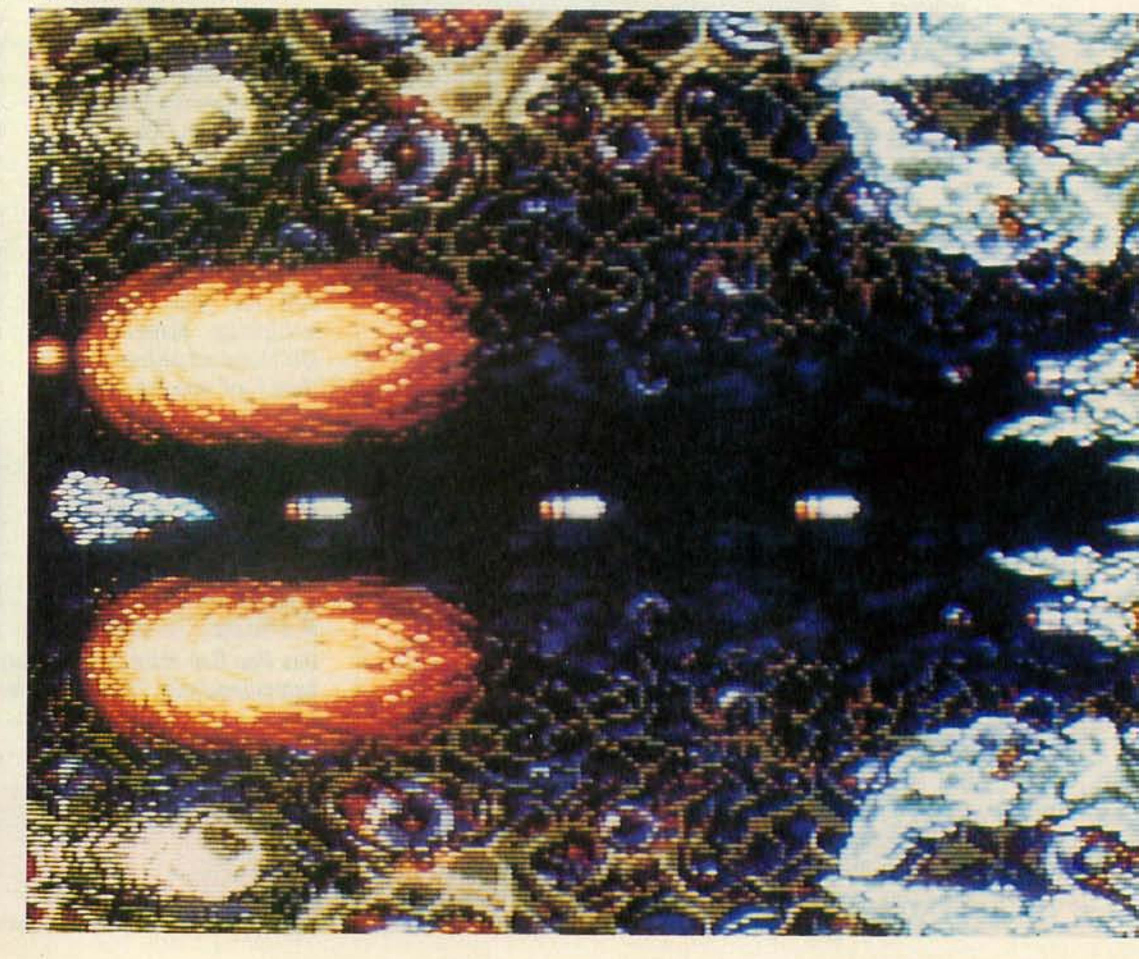
Als Entschädigung für die Kürze der letzten Ausgabe widmen wir der PC-Engine diesmal wieder zwei Seiten. Software gab's in letzter Zeit genug – betrachtet man die Vorankündigungen für Herbst und Weihnacht 1992, sollte der Spielestrom auch in den nächsten Monaten nicht abreißen.

Als kleines Schmankerl seht Ihr auf dieser Seite ein erstes Foto des PC-Engine-Nachfolgers von NEC/Hudson. Das ultramoderne Schmuckstück präsentiert sich zwar noch als Platinenprototyp, aber spätestens Ende 1993 müßte das System auf dem Markt sein. Ein Großteil der technischen Daten ist im Augenblick noch unbekannt. Was zu bisher erfahren war, klingt aber imposant: Ein 40-MHz-RISC-Hauptprozessor soll Hudsons Konsolenbaby ungeahnte Geschwindigkeit verleihen. Die Anzahl der Farben wird sich bei zirka 16 Millionen einpendeln und Hunderte von Sprites sollten auch den kritischsten Spielern genügen. Alle Hintergründe und Sprites können gezoomt und gedreht werden – Super-Nintendo-Besitzer währen froh, wenn "ihr" 3-D-Chip das gleiche leisten würde.

Auch im Polygonsektor könnte Hudsons 32-Bit-Renner ein Meilenstein unter den Konsolen sein. Ist der Hauptprozessor wirklich so schnell, sehen selbst hochgerüstete PCs alt dagegen aus. Um die großen Datenmengen zu bewältigen, wird sich diese Konsole als erste ausschließlich auf CDs verlassen. Solltet Ihr nach Software oder Hardware suchen, wendet Euch an Galaxy oder Fandango. Beide Versände haben sich auf die PC-Engine spezialisiert und bieten kompetente Beratung. Nun zu den Spielen:

Die langerwartete Umsetzung des Computerspielhits **Rayxanber III** ist nun in Japan erschienen. Ihr ballert Euch auf CD durch sieben Levels purer Balleraction. Die Schnörkellosig-

▼ Rayxanber III überzeugt leider nur durch die Grafik





keit ist das Hauptmanko des Spiels: Die gebotene Ballerkost ist dünn und ohne neue Ideen lieblos aufbereitet. Vor allem bei R-Type wurde kräftig geklaut, ohne daß dessen Brillanz erreicht wurde. Ein mittelmäßiges und damit für Ballerfans überflüssiges Spiel.

Ebenfalls eine Japano-PC-Umsetzung ist **Genocide**, für das sich dieselben Entwickler, die schon beim fürchterlichen Terraforming die Finger im Spiel hatten, verantwortlich zeichneten. Genocide ist ein simples Actionspiel, in dem Ihr mit einem Roboter von links nach rechts rennt und andere Metallkumpels mit Laser und Fußtritt killt. Die Abwechslung



Adventure Island parallaxt famos

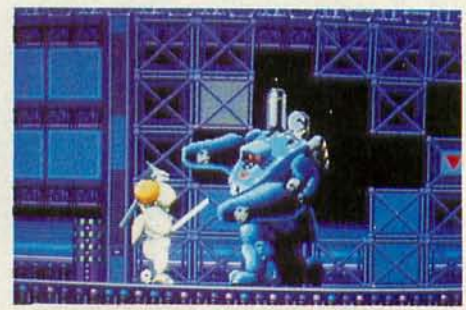
fehlt total, außerdem ist Genocide nahezu unspielbar. Die Gegnerformationen hüpfen so wild umher, daß ein fairer Kampf unmöglich ist. Schade um die nette Präsentation.

Auch Namcots neuester Streich fällt unter die Kategorie überflüssig. **The Tower of Druaga** ist ein Kinderspiel der einfachsten Sorte: Ihr rennt als mickriger Ritter durch ein grafisch schlichtes Labyrinth und tötet von Zeit zu Zeit einen Gegner. Zum anspruchslosen Grundelement kommen schlechte Präsentation und mieser Sound — wer's kauft ist selber Schuld

Master Higgins ist zurück — und sieht Wonderboy verdammt ähnlich. Hudsons Aushänge-Jump'n'Run **New Adventure Island** wurde jetzt endlich in einer technisch sehr guten PC-Engine-Fassung aufbereitet. Wie im ersten Wonderboy, hüpft Ihr durch fünf Welten zu je vier Levels. Famoses

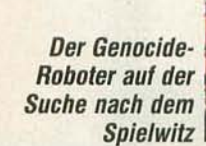


Leider sind Master Higgins' Endgegner Standardware



Genocide ist großer Murks





Der Genocide-Roboter auf der Suche nach dem Spielwitz

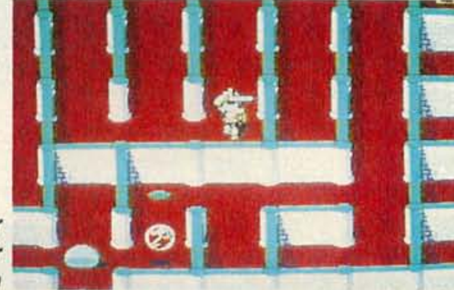
Parallaxscrolling, sehr gute gesampelte Sounds und gelungenes Level-Design runden das (sehr schnelle) Spiel ab. Einziges Manko sind die für heutige Verhältnisse simplen Endgegner und der geringe Umfang des Spiels. Auch Innovationen, wie z.B. in Bonk, läßt Adventure Island vermissen. Trotzdem, kann jeder, der ein tolles, kurzweiliges Action-Jump'n'Run genießen möchte, getrost zuschlagen!



Hudson's Vol 32: Die Japaner mögen's.

Hudson Vol 32 erntete in Japan hervorragende Kritiken — dank Hudsons Axel Bialke lag das gute Stück bald auf unserem Schreibtisch und wird hier kurz getestet.

Alle, die "Mystical Ninja" auf dem Super Nintendo gespielt haben, fühlen sich wie zu Hause. Typisch japanisch kommt nämlich auch dieses Jump'n'Run mit seinen vielen kleinen Zwischenspielen daher. Leider sind die reinen Hüpfsequenzen sowohl grafisch als auch spielerisch nicht allzu aufregend. Erschwerend kommen die zahlreichen japanischen Texte hinzu, die dem europäischen Spieler die Freude nehmen. In Japan ist das Spiel wohl hauptsächlich wegen der Hauptfigur populär — selbst hartgesottene Japano-Europäer können diese Lücke in ihrer Sammlung verkraften. *JULIAN EGGEBRECHT*



Namcot hat mit Tower of Druaga mal wieder danebengehauen



Quellenangaben für die Hitparaden: Game Boy (Flashpoint) • Super NES (CWM) • NES (Theo Kranz) • Mega Drive (CWM) • Master System (Theo Kranz) • Game Gear (Flashpoint) • Lynx (Atari) • USA (Famicom Magazine) • England (CTW) • Video Games (Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in den bisherigen Video-Games-Ausgaben die höchsten Spielspaß-Wertungen erzielten.)

VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Super Mario Bros. 3	NES
2	⇨	Super Mario World	Super Nintendo
3	⇨	Lemmings	Super Nintendo
4	⇨	EA Hockey	Mega Drive
5	⇧	Probotector 2	NES
6	⇧	Bucky OHare	NES
7	⇩	Super Formation Soccer	Super Nintendo
8	⇩	Zelda 3	Super Nintendo
9	⇩	War Song	Mega Drive
10	⇩	Populous	Master System

SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Zelda 3	Nintendo
2	⇨	Super Aleste	Compile
3	⇨	Super Formation Soccer	Human
4	⇨	Lemmings	Sunsoft
5	⇨	WWF Wrestlemania	Acclaim

GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Sonic	Sega
2	⇩	Crystal Warriors	Sega
3	⇩	Olympic Gold	Sega
4	⇨	Ax Battler	Sega
5	⇧	Mickey Mouse	Sega

ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	Terminator 2	Game Boy
2	⇩	Desert Strike	Mega Drive
3	⇩	Super Kick Off	Master System
4	⇧	Olympic Gold	Mega Drive
5	⇧	The Simpsons	Game Boy

MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Wimbledon Tennis	Sega
2	⇩	Asterix	Sega
3	⇩	Olympic Gold	U.S. Gold
4	⇨	Super Monaco Grand Prix 2	Sega
5	⇧	Populous	Sega

USA

Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	Final Fantasy 2	Super NES
2	⇧	Super Probotector	Super NES
3	⇧	Pilot Wings	Super NES
4	⇧	F-Zero	Super NES
5	⇧	PGA Tour Golf	Super NES

MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Desert Strike	Electronic Arts
2	⇨	Taz-Mania	Sega
3	⇧	Kid Chameleon	Sega
4	⇩	Splatterhouse 2	Namco
5	⇨	Krusty´s Funhouse	Acclaim

GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Mega Man 3	Capcom
2	⇩	Adventure Island	Hudson
3	⇧	Super Mario Land	Nintendo
4	⇩	Tiny Toon Adventures	Konami
5	⇧	Bugs Bunny 2	Kemco

LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Checkered Flag	Atari
2	⇨	Viking Child	Atari
3	⇧	Warbirds	Atari
4	⇧	Rampart	Atari
5	⇧	Batman Returns	Atari

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Star Tropics	Nintendo
2	⇧	Mega Man 3	Nintendo
3	⇩	Adventure Island 2	Hudson
4	⇧	Castlevania 3	Konami
5	⇧	Monster in my Pocket	Palcom



WIR WOLLEN MEHR! MEHR! MEHR!

Die Branche boomt, die Spiele werden immer besser und bei uns in der Redaktion stapelt sich die Arbeit. Um unser Testteam vor viereckigen Augen und totaler Erschöpfung zu bewahren, suchen wir zur festen Anstellung eine/einen

REDAKTEUR/ REDAKTEURIN

Neben langjähriger Spielerfahrung verfügt unser Wunschkandidat über Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung, eine flotte, zielgruppengerechte Schreibe und gute Englischkenntnisse. Kreativität und Teamgeist, Belastbarkeit, die Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten und ein sicheres Auftreten setzen wir voraus.

In der *VIDEO-GAMES*-Redaktion wird viel, aber nicht ausschließlich gespielt: Als Redakteur erstellen und pflegen Sie Kontakte im In- und Ausland, sind mit der Konzeptionierung und Betreuung einzelner Rubriken und natürlich mit dem Recherchieren und Schreiben von Reportagen, Schwerpunktartikeln und Tests beschäftigt. Journalistische und publizistische Vorkenntnisse sind hier von Vorteil, ebenso wie Berufserfahrung in den Sparten Marketing, PR oder Consumer-Beratung.

Wir verlangen viel, bieten Ihnen im Gegenzug aber einen gesicherten Arbeitsplatz in einem führenden Fachverlag, engagierte Kollegen, eine unkonventionelle, lockere Arbeitsatmosphäre und gute Sozialleistungen.

Schicken Sie die Bewerbungsunterlagen (tabellarischen Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild und Probeartikel) an die untenstehende Adresse. Wir freuen uns über jeden Brief und hoffen, Sie bald in unserem Team begrüßen zu können.

Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
Kennwort: Video Games
z. Hd. Volker Müller
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

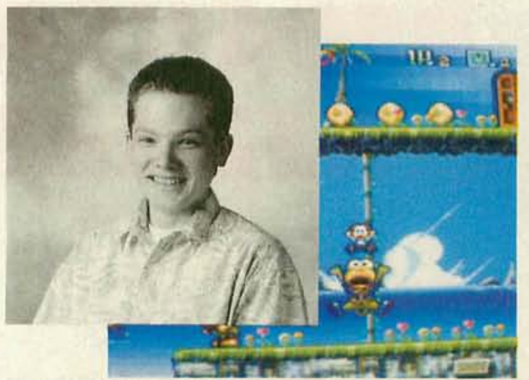
WERTUNGS WUT

Martin Gakschs aktueller Anspieltip: Super Soccer (Super Nintendo)

Michael Hengsts aktueller Anspieltip: Streetfighter 2 (Super Nintendo)

Julian Eggebrechts aktueller Anspieltip: Axelay (Super Nintendo)

In der *VIDEO-GAMES*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir die Spielmodule unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.





Andreas Knaufs aktueller Anspieltip: Dinosaurus (Super Nintendo)

Jedes Spielmodul wird von uns nach einheitlichen Richtlinien kritisch und objektiv bewertet. Dazu steht ein achtköpfiges Team von erfahrenen Spieletestern bereit: Die Videospielfreaks, die Euch hier entgegenlächeln, nehmen jedes aktuelle Modul mindestens zu zweit unter die Lupe. Meist gesellen sich bei den einzelnen Spiel-Sessions noch weitere Crew-Mitglieder hinzu, so daß jeder Tester zu jedem Spiel eine eigene Meinung hat. Die vertritt er bei der **Wertungskonferenz**, die regelmäßig am Ende eines Testmonats stattfindet. Die Redakteure schotten sich dann einen ganzen Tag von der Umwelt ab, um alle Wertungen basisdemokratisch auszudiskutieren. Stehen die Testzensuren (in Prozentwertungen von 1 bis 100) nach hektischer Diskussion, werden sie zusammen mit allen technischen Infos im **Wertungskasten** auf der entsprechenden Seite verewigt. Wir bewerten — immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole — die *Grafik* (Qualität und Quantität, Farben, Sprites und Scrolling), die *Musik* (Komposition, Quantität und technische Ausführung), sowie die *Soundeffekte* eines Spiels. Euer Augenmerk solltet Ihr jedoch ganz besonders auf die *Spielspaß*-Wertung richten: Dort erfahrt Ihr, wie lange der jeweilige Titel motiviert, ob und wieviel Abwechslung geboten wird und wie hoch die Spielbarkeit ist — kurz, ist das Spiel gut oder schlecht, strahlender Hit oder trauriger Flop. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den drei anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem jeweiligen Videospielsystem. Eine Wertung von 50 bedeutet natürlich "Durchschnitt", während alle Spiele mit einer Vorzeigewertung von 80 oder darüber mit einem **VIDEO GAMES CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet werden.

Wir besprechen normalerweise jede Neuheit auf dem deutschen Markt, d.h. alle Spiele, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommen. Handelt es sich bei einem Produkt um einen **Japan-** oder **US-Import** machen wir Euch im Text ausdrücklich auf eventuelle Nachteile (unverständliche Anleitung, Inkompatibilität etc.) aufmerksam. Der **Test** selbst ist inhaltlich in zwei Teile gegliedert: Zunächst beschreiben wir wertfrei Spielablauf und -inhalt, sowie Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel (also die eigentliche Kritik) heben wir uns für das **Fazit** auf, das vom restlichen Test durch eine bezeichnende Wertungsvokabel (von "Hilfe" bis "Super") getrennt ist. Ein Blick auf diesen Ausruf, und Ihr wißt, woran Ihr bei dem Produkt seid. In dem darauffolgenden Fazit steht der ausführliche Kommentar.



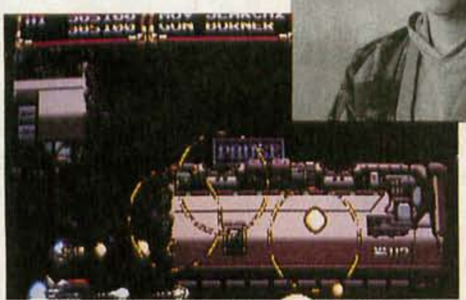
Jan Baryschs aktueller Anspieltip: Castlevania 2 (Game Boy)

Michael Pauls aktueller Anspieltip: Super Dunkshot (Super Nintendo)

SO TESTEN WIR



Winnie Forsters aktueller Anspieltip: Thunder Force 4 (Mega Drive)



Stefan Engelharts aktueller Anspieltip: Gleylancer (Mega Drive)

WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

86% GRAFIK

70% MUSIK

70% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS



Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt


Action


Abenteuer-/Rollenspiel


Geschicklichkeit


Sport


Denk- bzw. Strategiespiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

DONNERVOGEL

THUNDER FORCE 4

Sega kann's nicht lassen: Nach "Thunder Force 2", dem grandiosen dritten Teil und der Spielhallenvariante "Thunder Force 3 AC", geht die erfolgreiche Ballerspielserie in die vierte Runde. Der Held ist nach wie vor auf dem Planeten Erde stationiert, der schon wieder von außerirdischen Streitsüchtigen heimgesucht wird. Ihr habt also wieder einen Grund, Euren Raumfahrer-Trenchcoat anzulegen, die hautengen Panzerhandschuhe überzustreifen und den stählernen Kopfschmuck aufzusetzen. Die Klamotten angezogen, schwingt Ihr Euch in den kampferprobten Raumjäger, laßt Euch vom Mutterschiff eine Startbahn zuweisen und hebt ab in den Kosmos. In der finstren Galaxis, weit weg vom heimischen Sternenkreuzer, trefft Ihr auf allerlei Raumfahrergesindel. Ihr fliegt über die Oberflächen von zehn Planeten, auf denen die Invasoren Bodenstationen, Weltraumfestungen und furchterregende Kampfgeschwader aufgestellt haben. Mit maximal fünf Waffensystemen (gleichzeitig) ausgerüstet, macht Ihr den Feinden kräftig Feuer unter den Düsen. In speziellen Extrakanistern findet Ihr neben Doppel- und Dreifachlasern auch Feuersicheln, die kreisend davonfliegen. Mehrere Drohnen, Schutzschild und effektive Feuerbomben sind ebenfalls mit dabei, und die Round-Gun schießt ständig in die entgegengesetzte Flugrichtung. Wie beim dritten Teil des Ballerepos dürft Ihr Eure Geschwindigkeit in vier festgelegten Schritten hoch- oder runterschrauben.

Die Meinungsunterschiede mit den Feinden tragt Ihr in vielen gefährlichen Raumquadranten aus: Vor der Kulisse einer zerstörten Großstadt, in der noch einige Wolkenkratzer kokeln, trefft Ihr auf übel gesinnte Riesenroboter, die auf Plattformen schweben und Feuerstrahlen abfeuern. Wenn Ihr Euren Jäger durch den Schrott einer zerstörten Raumschiffflotte leitet, bekommt Ihr es mit versteckten Geschütztürmen zu tun. Bei Eurer Exkursion in das Reich der Pharaonen (Wüstenlevel) müßt Ihr trotz Sandsturm gezielt auf Nachbildungen prähistorischer Schoßtiere ballern; im Wasserlevel beweist Ihr Euer Geschick im Kampf gegen riesige Schlangen, die auftauchen und über den Bildschirm huschen.

"Thunder Force 4" scrollt durchweg in mehreren Ebenen horizontal und ein wenig von oben nach unten. Der wackere Weltraumpilot darf sechsmal weiterspielen, wenn er seine Leben verloren hat.

Leider ist der neue Donnervogel nur im Import als RGB-only-Modul erhältlich. Das heißt, es läuft nur auf japanischen Konsolen.

Alte Bekannte

"Thunder Force 4" ist der dritte Teil der beliebtesten Ballerspielserie auf dem Mega Drive. "Thunder Force 2" hieß der erste Titel, der Anfang 1990 veröffentlicht wurde. Dabei habt Ihr Euren Jäger abwechselnd durch einen horizontal und einen vertikal scrollenden Level gesteuert. Neun Monate später wurde dieses mittelmäßige Ballerspiel vom Shoot'em up-Meilenstein "Thunder Force 3" in den Schatten gestellt. Damit hatte Tecnosoft den Durchbruch im Ballergenre geschafft. Vor kurzem verkauften die Japaner ihre Lizenz an Toshiba/EMI, die für die Super-Famicom-Umsetzung verantwortlich sind. Mehr als ein brühwarmer, gelangweilt ruckelnder Aufguß des Originals ist aus "Thunder Spirits" aber nicht geworden.



"Thunder Force 4" ist mehr als eine aufgemotzte Dreier-Variante



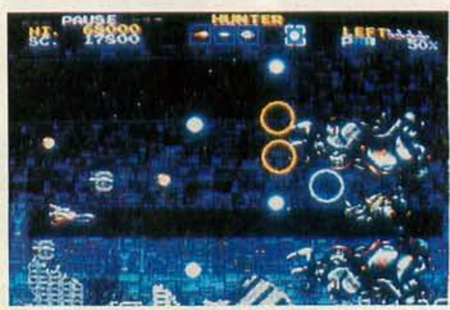
In der Wüste tobt ein gewaltiger Sandsturm



Auf dem Raumschiff-Friedhof steigt die Action



In den Wolken greifen Schlangen an



Extrawaffen gibt's auch beim vierten Teil en masse





"Thunder Force 4" hat mich gänzlich überzeugt. Obwohl dem Ballerexperten spielerisch nicht viel Neues geboten wird, beeindrucken die Entwickler mit vielen interessanten Superwaffen, abwechslungsreichen Hintergründen und großen Mittel- und Endgegnern. Der brillant arrangierte Vorspann erinnert an aufwendige PC-Engine-CD-ROM-Einleitungen und zeigt, wieviel Mühe Tecnosoft in die Präsentation gesteckt hat. Endlich zeigt ein Softwarehaus, daß sich durch viele Mittelklasse-Produktionen noch lange nicht das Ende des Mega Drives abzeichnet. Sogar aus dem Soundchip haben die Tecno-Virtuosen imposante Töne gezaubert. E-Gitarren-lastig sind alle 32 Songs aus der Hard'n' Heavy-Ecke. Kein Wunder, daß in Japan eine Musik-CD mit den Klängen des Shooters erschienen ist.

Zusammen mit dem in dieser Ausgabe getesteten "Gleylancer" ist "Thunder Force 4" ein Muß-Titel für alle Ballerspezialisten. *ANDREAS KNAUF*



Wie NCS "Gleylancer", nimmt das neueste Thunderforce-Spektakel prominente Nintendo-Ballereien gehörig auf die Schippe. Technisch kommt es mit dem sauberen Gleylancer nicht ganz mit, dafür wird inhaltlich mehr geboten als in Konkurrenzballereien. Gut geklaut, nahezu perfekt umgesetzt: Neben kleinen Verbeugungen vor Konami, übernahm Tecnosoft sogar Ideen aus dem Neo-Geo-Shooter "Last Resort". Genial ist die Idee mit der vordersten Bildschirmebene, parallax scrollen feindliche Raumschiffe vor dem Helden vorbei und nehmen den Spieler ins Fadenkreuz. Nach Level 4 wird Euer Raumschiff gar umgebaut und von Thunder-Force-3-Jägern begleitet. Die ulta-räumlichen Levels, die auch nach oben und unten viel Manövrierraum lassen, sind aber der beste Einfall des Spiels. Das Mega Drive bleibt als Action-Konsole interessant — auch wenn es mit den hohen Ansprüchen der Tecnosoft-Programmierer stellenweise nicht ganz mitkommt.

WINNIE FORSTER

THUNDER FORCE 4
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tecno Soft
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Levelanwahl, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

86% GRAFIK
84% MUSIK
81% SOUNDEFFEKTE

85% SPIELSPASS





Warum nicht gleich so? Der Obermotz reicht den Löffel.



Die Endgegner sind allesamt sehr groß



Die Abfolge der ersten vier Level bestimmt Ihr selbst

GENEXPERIMENT: NEIN DANKE!

CORPO-RATION

Normalerweise geht's in der Spieleindustrie so: Populäre Videospiele werden von findigen Softwarefirmen kurzerhand für Heimcomputer umgesetzt. Einige besonders schlaue Gesellen gehen den umgekehrten Weg. Sie pfropfen einfach Computerspiele in Modulform. Der Vorteil liegt auf der Hand: Verkauft sich doch ein mäßiges Modulspiel immer noch besser als der äquivalente Diskettenkollege. Die Mischung aus 3-D-Action-Adventure und Rollenspiel, das Modul *Corporation* macht hier keine Ausnahme. In der Mega-Drive-Version des mittlerweile rund zwei Jahre alten Amiga-Titels, sucht Ihr Euch aus einer Handvoll Helden eine passende Spielfigur aus, um in den 16 Stockwerken eines Biolabors nach Beweisen für ein schmieriges Genexperiment zu suchen.

Die Umgebung wird, für diese Art von Spiel recht ungewöhnlich, in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik gezeigt. Um in dem 3-D-Labyrinth nicht die Übersicht zu verlieren, läßt sich eine kleine Übersichtskarte einblenden, auf der Gänge und eventuell auftauchende Gegner zu sehen sind. Dies ist besonders wichtig, denn in den Vektorgängen des Labors tummeln sich zahlreiche Wachdroiden oder hier und da ein ekliges Genmonster. Diese sind, ebenso wie gelegentlich herumstehende Einrichtungsgegenstände, im Bitmap-Stil gezeichnet. Einige der Behälter, die Ihr unterwegs findet, enthalten Ausrüstungsteile, mit der Ihr die zu Beginn des Abenteuers recht magere Ausstattung ordentlich aufmotzen könnt. Im aktuellen Ausstattungsangebot sind beispielsweise bessere Waffen, Verbandkästen, elektronische Pässe zum Öffnen verschlossener Türen oder gar eine kugelsichere Weste.

Euer Gendetektiv schlurft per Druck aufs Steuerkreuz des Joypads durch die 3-D-Gänge. Mittels Starttaste ruft Ihr einen kleinen Zeiger auf, mit dem Icons (z.B. "Nehme", "Benutze") am unteren Bildrand aktiviert werden.

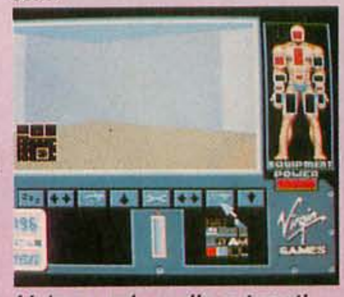
Verglüht Euer Held vorzeitig im Laserfeuer der Wachdroiden, dürft Ihr via Paßwort wieder einsteigen.



Was mag hier ausgeschlüpft sein?



Ein Optionsmenü darf nicht fehlen



Links zu sehen: die automatische Karte



Per Icon nehmt Ihr die Ausrüstung genau unter die Lupe



Schon auf Computersystemen rief der Action-Adventure-Rollenspielmix *Corporation* wenig Begeisterung hervor. Die Mega Drive-Variante macht hier keine Ausnahme. Im Gegenteil: Die Gleichung "Modulversion von müdem Computerspiel = Konsolenknüller", geht in diesem Fall erst gar nicht auf.

Corporation* ist auf dem Mega Drive sogar noch eine Spur schlechter als das Diskettenvorbild. *Corporation* zeichnet sich vor allem durch zwei Dinge aus: Eine 3-D-Grafik, die zwar erstaunlich flott (immerhin schneller wie das Original), aber unsäglich öde — sprich farblos — ist, und eine Schwabbelsteuerung, die den Spieler nach kurzer Spielzeit das Joypad aus dem Fenster werfen läßt. Von Motivation oder gar Spielspaß ist bei *Corporation* keine Spur — Actionfans ist's zu lahm, Rollenspiel-Freaks vermissen "echte" Elemente ihres Lieblingsgenres. Nur die interessante Sf-Story ist ein Lichtblick in diesem Modulmurks.** ***MICHAEL HENGST



Das Genlabor wird von dicken Robotern streng bewacht

CORPORATION

MEGA DRIVE

SPIELETYP:



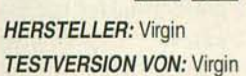
HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Virgin



ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort



GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

49% **GRAFIK**

23% **MUSIK**

25% **SOUNDEFFEKTE**

33% SPIELSPASS

FUNNY-SOFTWARE

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 7080 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt	Baden: Freiburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr	10-18.30 Uhr
089/761908	07361/680663	0511/321796	069/613282	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Buck Rogers	139,95
Dessert Strike	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamäleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Titel	Preis
Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danan	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoulsn`n Ghosts	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Essen - Kassel

Titel	Preis
Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
RC Grand Prix	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

Titel	Preis
Gradius	94,95
Gremlins 2	89,95
Hyper Soccer	99,95
Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Shadow Warriors	99,95
Snake Rattle N`Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95
Zelda 2	94,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

SEGA GAME GEAR

Titel	Preis
Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO

Titel	Preis
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bubble Bobble	82,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flinstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

GAME BOY

Titel	Preis
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle`s Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga`s Anbition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad`n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95
Turn and Burn	67,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

Titel	Preis
Teenage Mut. H. Turt	64,95
The simpsons	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Titel	Preis
Bill + Ted`s	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Toki	82,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

SEGA MASTER

Artikel	Preis
Sega Master System II + Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95

SEGA MEGA

Artikel	Preis
Action Replay	149,00
Master Convertor	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	269,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Artikel	Preis
Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzt.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

NINTENDO NES

Artikel	Preis
NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithtgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95

GAME BOY

Artikel	Preis
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Artikel	Preis
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

EIN STERN AM BALLERHIMMEL

GLEYLANCER

NCS hat wieder zugeschlagen, und das Mega Drive ist um ein Ballerspiel reicher. Eine Verwandtschaft zu den Vorgängern "Hellfire" und "Gynoug" ist bei dem größtenteils horizontal scrollenden Ballerspektakel nicht zu übersehen. Am Steuerknüppel einer "Star Hawk CSH-01-XA" durchfliegt Ihr elf Levels und pulverisiert Hunderte von Feinden – teils fliegen so viele Ungetüme heran, daß sich ihre Explosionen zu einem diffusen Prasseln vermischen. Neben dem obligatorischen Endmotz werdet Ihr in jedem Level von mindestens einem Mittelgegner terrorisiert. Um den vielfältigen Gegnern gewachsen zu sein, bedient Ihr Euch eines umfangreichen Extrawaffensystems. Am Start verfügt Ihr nur über eine Bordkanone. Das erste aufgesammelte Extra verpaßt Euch einen über dem Raumschiff schwebenden Satelliten, auf dem ein Geschütz montiert ist. Das zweite Extra fügt einen Satelliten unter dem Raumer dazu. Danach könnt Ihr Eure Bewaffnung nicht mehr aufpeppen, sondern (durch Aufsammeln des richtigen Extras) nur noch zwischen verschiedenen Wummen umschalten. Die Palette reicht vom "ordinären" Twin-Shot über einen Flammenwerfer bis hin zu Streuschuß und verschiedenen Lasern. Jedes der Waffensysteme hat auch akustisch seine eigenen Merkmale. Das Bewegungsverhalten der Drohnen legt Ihr vor Beginn der Weltraumhatz fest. Es steht eine bunte Mischung aus Sidekick-Bewegungsarten aller bekannten Ballerspiele zur Verfügung. Im *Normal*-Modus feuern beide Satelliten in die Richtung, in die Ihr gerade fliegt, im *Reverse*-Modus ballern sie in die Gegenrichtung. In der Betriebsart *Search* zielen die Drohnen gemeinsam auf den nächsten Feind (Search 1) oder picken sich einzeln ein Opfer aus dem Kampfgetümmel heraus (Search 2). Der *Multi*-Modus ähnelt dem "Normal"-Modus, nur führen die Sidekicks einander entgegengesetzte Bewegungen aus (ähnlich wie in "Sol-Deace"). Im *Shadow*-Modus schleift Ihr die Satelliten wie bei "Nemesis" hinter Euch her. Am Ende der Liste steht der *Roll*-Betrieb. Hier rotieren die Sidekicks um Euer Raumschiff. Abgesehen von "Search" und "Roll" ist die Schußrichtung auf Knopfdruck arretierbar. Im "Roll"-Modus dürfen die Schüsse neben dem sternförmigen Schuß auch nach vorne ausgerichtet werden. Speed Ups gibt's keine, denn die Geschwindigkeit Eures Kampffliegers könnt Ihr jederzeit per Knopfdruck ändern. Auch die Smartbomb ist vergessen worden.

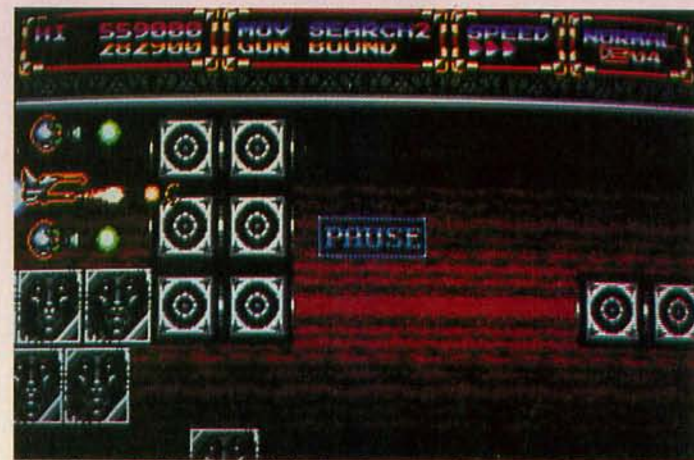
Grafisch hat Gleylancer viel zu bieten: Der Hintergrund zieht in schnellem Parallaxscrolling an Euch vorbei, die Umgebung vermittelt einen stilvoll düsteren Eindruck. Das Aussehen der Endgegner reicht von "eklig" bis "hochtechnisch", das Verhalten der Oberbösewichte schwankt zwischen "dumm" (und folglich schnell versenkt) und "superintelligent". Zum Spiel gibt's 24 teils fetzige, teils psychodelische Musikstücke. Die Ballerei ist mit einem aufwendigen Intro ausgestattet, in dem Ihr die Vorgeschichte des Weltraumkampfes erfahrt – vorausgesetzt, Ihr seid der japanischen Schrift mächtig. Die Menüs und die deutliche Sprachausgabe sind jedoch in Englisch gehalten.



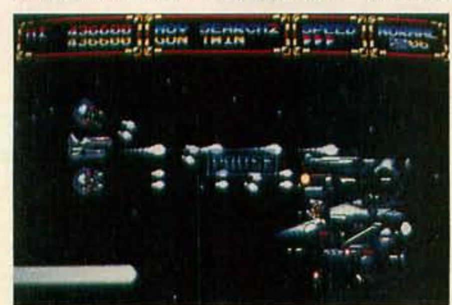
Viel Neues bietet Gleylancer nicht, doch die Verarbeitung der besten Ideen aus diversen Ballerspielen ist durchaus gelungen. Technisch könnte Gleylancer die Antwort auf Konamis Super-Nintendo-Prachtstück Axelay sein. Wird uns bei Axelay vor-



Im achten Level muß geschickt manövriert werden, da in alle Richtungen gescrollt wird.



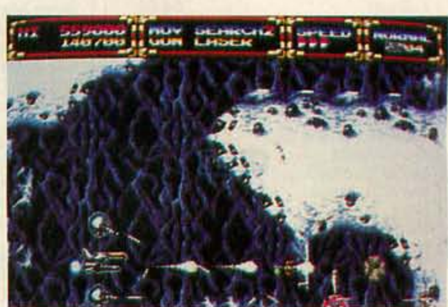
Aus dieser Falle gibt es kein Entrinnen mehr (da war ich wieder zu langsam)



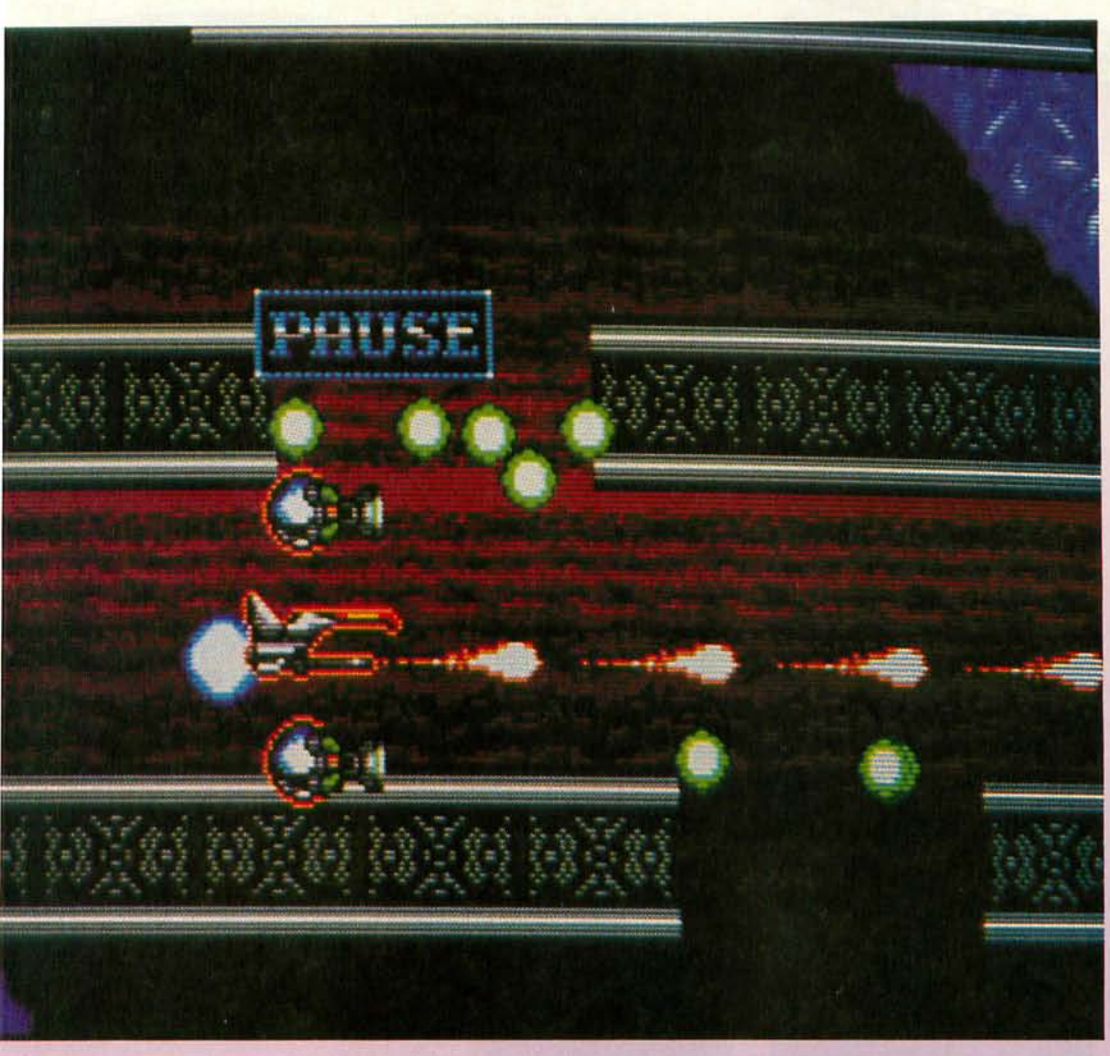
Anfängern sei der "Search 2"-Modus empfohlen



Die Sprite-Abfrage ist sehr fair



In den meisten Levels kommt Ihr mit dem Laser am besten zurecht



geführt, was man auf dem Mega Drive alles nicht machen kann, hat NCS die Sega-Konsole voll ausgenutzt, um uns zu zeigen, wie überlegen das Mega Drive in Hinsicht auf die Spielgeschwindigkeit ist. Die Grafik ist rasant, die Zahl der Sprites, die sich im selben Moment auf dem Bildschirm tummeln, ist riesig — und doch wird Gleylancer nicht langsamer (obwohl man sich des öfteren eine Bremse wünscht!). Der einzige grafische Minuspunkt ist ein gelegentliches Flackern bei überlagerten Explosionen, doch dieses tritt nur ab und zu bei einem Endgegner auf und stört nicht weiter. Zudem ist die NCS-Ballerei knackig schwer. Mit etwas Übung und Glück schafft Ihr es am Anfang gerade bis in den vierten Level. Ohne die sehr kulante Sprite-Abfrage wär's sicher noch um Klassen härter, durch ganze Wolken von Feinden zu manövrieren. Für Anfänger empfiehlt sich der Ballermodus "Search", da Ihr Euch dabei voll aufs Ausweichen konzentrieren könnt und Euch kaum um die Schußrichtung der Satelliten kümmern müßt. Wahre Profis bewältigen die Feindeshorden jedoch mit den "Normal"- oder "Multi"-Drohnen. Auch wer schon Hellfire im Regal stehen hat, sollte auf dieses furiose Weltraumspektakel nicht verzichten. Für alle anderen ist Gleylancer ein unbedingtes Muß.

JAN BARYSCH



Nach vielen Super-Nintendo-Actionspielen hatte ich schon fast vergessen, was der Term "Rasanz" bedeutet: Als mir die erste Angriffswelle ums Raumschiff zischte, war ich nah dran, das Handtuch zu werfen — bis mir einfiel, daß es vor gut einem Jahr bei allen Mega-Drive-Spielen so rasant zur Sache ging. NCS präsentiert uns schon im ersten Level eine aus "Super R-Type" übernommene Spielszene, die auf dem Mega Drive aber gänzlich ohne Ruckeln über die Bühne geht. Abgesehen von der Spielgeschwindigkeit ist Gleylancer ein solides bis stellenweise sehr gutes Ballerspiel. Akustisch erinnert's stark an frühere NCS-Titel; selbst Freunde des Strategieknüllers Longraiser/Warsong werden sich dank der Musikbegleitung schnell heimisch fühlen. Daß Ihr Eure Extrawaffe nicht aufpeppen könnt, ist angesichts der Bewegungsvielfalt Eurer Sidekicks verschmerzbar. Nur die ersten drei Endgegner enttäuschen durch phlegmatische Attacken und geringe Widerstandsfähigkeit. Trotzdem ist Gleylancer ein Lichtblick für darbende Actionfreunde.

WINNIE FORSTER

GLEY LANCER
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: NCS

TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1

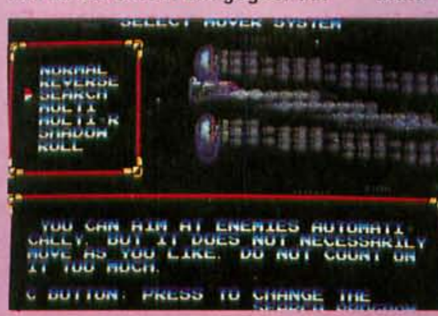
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

74% GRAFIK
69% MUSIK
70% SOUNDEFFEKTE





Das Verhalten der Sidekicks legt Ihr vor dem Spiel fest.



Gleylancer ist schnell und technisch nahezu einwandfrei



Jeder Endgegner setzt Euch auf eine andere Weise zu

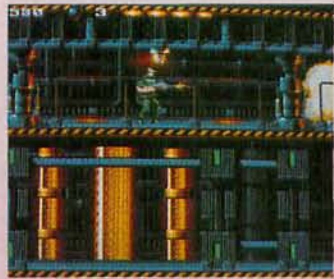
HASTA LA VISTA, ARNOLD!

TERMINATOR

Wir schreiben das Jahr 2029. Die Menschheit befindet sich im Krieg gegen die Maschinen. John Connor, Anführer der Menschen, bietet den Blecharmeen mit seinen tapferen Kämpfern Paroli. Um den Führer der menschlichen Rasse aus dem Weg zu räumen, schickt Skynet — Zentralrechner und Koordinator der Maschinen — einen Terminator zurück ins Jahr 1984. Er soll John's Mutter Sarah töten und somit die Geburt des zukünftigen Kriegsherrn verhindern. Doch auch die Menschen wissen sich zu helfen: Sie teleportieren ebenfalls einen Elitekrieger in die Vergangenheit. Er soll Sarah Connor vor den Mordgelüsten der Killermaschine schützen.

Ihr übernehmt in "Terminator" die Rolle des Helden. Als Kyle Reese habt Ihr in der Grundausstattung nur Granaten — glücklicherweise aber in unbegrenzter Menge. Am Anfang des ersten Levels findet Ihr ein Maschinengewehr, das in der Anwendung bedeutend handlicher ist. Im zweiten Abschnitt rüstet sich das Gewehr automatisch zur Pump-Action auf. Kyle kann nur nach rechts oder links schießen, während einem Sprung oder auf einer Leiter seid Ihr wehrlos. Zum Sprengen von Panzertüren benötigt Ihr Zeitbomben, die in Dreierpacks am Wegesrand liegen.

Der erste Level spielt in einer unterirdischen Skynet-Base. Hauptgegner sind Söldner, die durch Maschinengewehrbeschuß schnell zur Strecke gebracht werden. Im nächsten Abschnitt wehrt Ihr Euch in den Straßen von Los Angeles gegen Punks und standhafte Polizisten — trotz Pump-Action-Salven stehen sie immer wieder auf. In der "Tech Noir"-Diskothek begegnet Ihr zum ersten Mal dem Terminator. Eine Polizeistation ist der Schauplatz des dritten Levels. Nach der Flucht mit Sarah steht Ihr dann im letzten Abschnitt dem bereits stark angeschlagenen Terminator zum Showdown gegenüber.



Das Maschinengewehr klärt alle Unstimmigkeiten



L.A.-Cops sind auch mit Schrot nur kurz ruhiggestellt



Im "Tech Noir" habt Ihr keine Zeit für einen Drink



Der Terminator hat großkalibrige Antworten auf Lager

na ja

Was soll man mit einer technisch gut gemachten Filmumsetzung anfangen, die sogar Anfänger innerhalb weniger Stunden bis ins letzte Eck ausgekundschaftet haben? Der Mega-Drive-"Terminator" ist selbst in der "Difficult"-Stufe viel zu schnell durchgespielt. Vier mickrige Levels sind eine Frechheit — da können auch die sehr sauber komponierten Musikstücke und die gute Grafik nicht aushelfen. Während des gesamten Spiels bekommt Ihr nur drei Standardgegner (Söldner, Polizisten, Punks) zu Gesicht. Gibt der erste Abschnitt wenigstens noch ein kleines Rätsel auf, werden in den folgenden Szenen Eure grauen Zellen kaum in Anspruch genommen. Ein paar zusätzliche kniffligere Levels, innovativere Extras, sowie Gegner, würden die technisch kompetente 16-Bit-Tragödie ins Rampenlicht der wenigen gelungenen Filmumsetzungen rücken. Aber im vorliegenden "mageren" Zustand ist dieses Mega-Drive-Modul ein kurzlebiger Spaß, der nach wenigen ausgehauchten Bildschirmleben auch die Motivation ins Grab befördert. ***MICHAEL PAUL***

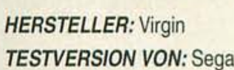
TERMINATOR
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

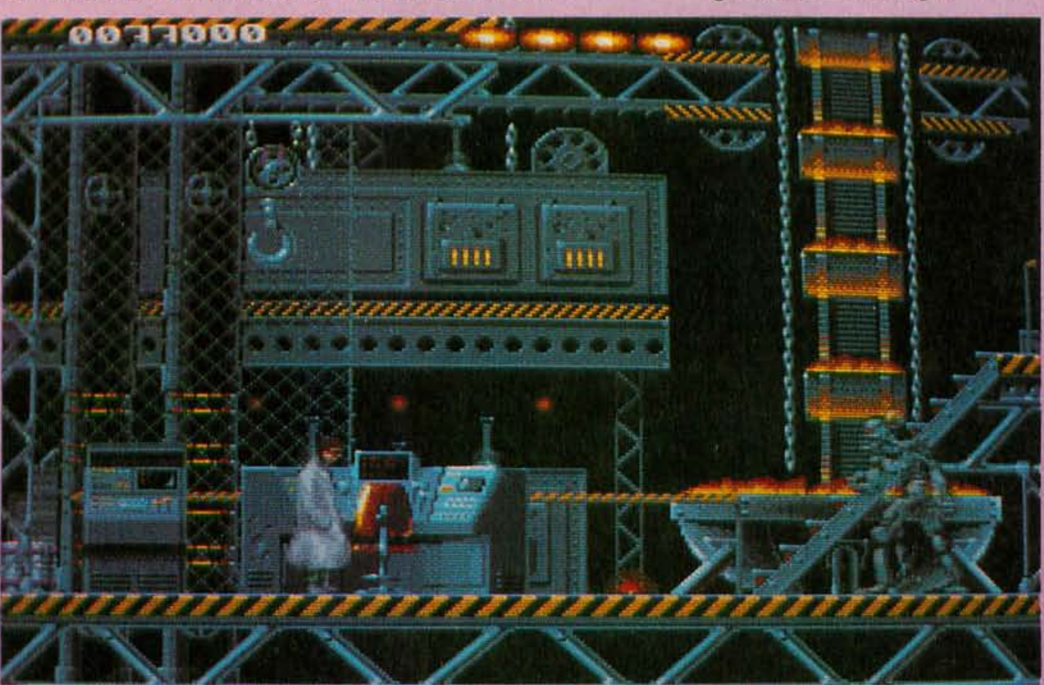
HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark



70% GRAFIK
80% MUSIK
31% SOUNDEFFEKTE
53% SPIELSPASS



Zum Showdown tritt der Terminator ohne Kleidung und in bedenklichem Gesundheitszustand an



BART VS. THE SPACE MUTANTS

THE SIMPSONS



Barts müder Versuch, die Spieler aufzuwecken

Bei den "Simpsons" ist die Hölle los, denn Bart versucht sich diesmal als Menschenretter. In dieser Rolle macht er sich auf, die "Space Mutants", eine gruselige Invasoren-Crew, ins All zurückzujagen. Dazu muß er eine riesige Maschine lahmlegen, aus der kontinuierlich neue Mutantenarmeen herausstolzieren. Um das lästige Getier zu beseitigen, besitzt Bart eine Sprühflasche mit roter Farbe. Die Invasoren sind allergisch gegen Rot und ergreifen die Flucht, wenn Bart die herumliegenden Gegenstände einfärbt.

Euer Simpson läuft durch verschiedene Städte und stattet verschiedenen Häusern seinen Besuch ab. Dahinter warten freundliche Menschen, die Euch Waffen, Lebensenergie oder Farbe andrehen. Das nötige Kleingeld bekommt Bart rein zufällig: Hüpft Ihr an der richtigen Stelle nach oben, klimpert ein Geldstück zu Boden.

Bart kann zweimal berührt oder getroffen werden, ehe er ein Leben verliert; findet Ihr ein Bonusherz, kann der Held einen Treffer mehr einstekken. Dank Continue-Funktion könnt Ihr beliebig oft am Anfang eines Levels beginnen.



Mit "The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants" ist Acclaim kein großer Wurf gelungen. Die witzige TV-Serie um die chaotische Familie wurde unmotiviert umgesetzt und entbehrt jeglicher Abwechslung. Bart hüpft und rennt durch einfach gezeichnete Levels, begegnet trist animierten Mini-Sprites und kämpft gegen einfallslose Endgegner.

Wer bei diesem Mix aus langweiliger Grafik, mäßiger Spielbarkeit und schlechter Steuerung nicht umgehend das Joypad wirft, muß Simpsons-vernarrt sein. Auch die Musik ist ein abgehackt-einfallsloses Gedüdel. *ANDREAS KNAUF*

THE SIMPSONS
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Flying Edge
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

48% **GRAFIK**
38% **MUSIK**
36% **SOUNDEFFEKTE**
47% SPIELSPASS

DIE SPINNEN, DIE RÖMER

WARRIORS OF ROME II

Cäsar ist der mächtigste Mann im alten Rom. Er wird gerühmt für seine Beredsamkeit und seine Genialität auf dem Schlachtfeld. Das paßt einigen ehrgeizigen Senatoren nicht in den Kram: Sie schicken den jungen Cäsar nach Asien, um dort einen Aufstand niederzuschlagen – und um den Konkurrenten für immer aus dem Weg zu schaffen.

Das rebellierende Land breitet sich vor Euren Augen in einer 3-D-Draufsicht aus. Sowohl Eure als auch die Aktionen der Feinde laufen von nun an gleichzeitig ab. Eure Einheiten geben sich durch ein rotes Fähnchen zu erkennen. Die Aufrührer sind blau gekennzeichnet. Da Antiochia ein weites Land ist, bringt es nichts, einfach loszuziehen und anzugreifen. Ihr müßt während des Vorrückens Befestigungen errichten. Nur dort könnt Ihr erschöpfte Truppenteile auffrischen und neue Einheiten ausheben. Wenn nötig, könnt Ihr ein Colloseum (als Truppenübungsplatz) oder einen Hafen errichten, um dort eine Flotte aufzubauen. Alle Aktionen werden über ein Window- & Menüsystem und über einen Cursor gesteuert: Sobald Ihr einen Befehl gebt, erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm. Dieses kann in Größe und Lage verändert werden. So bleibt es Euch überlassen, ob Ihr lieber den Status der eigenen Truppen oder die Übersichtskarte im Blick habt.

Der Gegner ist erst besiegt, wenn seine letzte Festung in Rauch aufgeht. Mittels Doppelklick selektiert Ihr eine Kohorte. Ein erneuter Zweifachtipp auf die Feuertaste gibt den Marschbefehl. Marschiert Ihr, verbessert sich die Marschfähigkeit. Gleiches gilt für Kämpfen, Bauen und Seefahren. Als Cäsar trennen Euch 15 Szenarios vom Triumph. Abgesehen von dieser Kampagne, könnt Ihr noch auf 20 anderen Karten Krieg führen. Im Zweispielermodus laden sogar 44 Schauplätze zu einem Duell gegen einen Freund ein. Um gleichzeitig spielen zu können, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt.



44 Szenarios sorgen für eine Menge verschiedener Feinde



Auf dieser Landkarte zieht Cäsar gegen Rom



Truppen können auch aufgelöst und Gebäude abgerissen werden

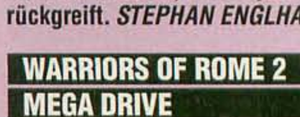


Zwei Spielstände können abgespeichert werden



Auf den ersten Blick macht dieses Modul einen komplexen Eindruck. Später bemerkt Ihr jedoch, daß Ihr nur drei verschiedene Bauten errichten sowie Armeen ausheben und bewegen könnt. Trotzdem wäre es falsch, das Spiel als unaufwendig zu bezeichnen. Viele Parameter können beeinflußt werden. Ein gutes Auge und strategisches Fingerspitzengefühl sind nötig, um zu verhindern, daß keine Kohorte eingekesselt wird oder hinter feindliche Linien gerät. Nach einer gewissen Einspielzeit klappen auch Tricks wie Scheinangriffe und Kesselbildung. Die passende Taktik erlernt Ihr jedoch erst nach einigen Stunden Spielerfahrung. Unerfahrene Truppen tendieren jedoch dazu, Befehle nicht oder ungenügend auszuführen. Den einen kostet das den letzten Nerv, der andere findet es realistisch. Mit dem Strategieknüller "Warsong" hat "Warriors of Rome 2" inhaltlich und spielerisch nichts zu tun. Es ist eine Geschmacksfrage, ob Ihr mit den römischen Kriegern marschiert oder lieber auf das (ältere, aber bessere) NCS-Spiel zurückgreift. ***STEPHAN ENGLHART***

WARRIORS OF ROME 2
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Micronet
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Levelanwahl, Soundmenü, 5 Schwierigkeitsgrade, Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark



60% GRAFIK
69% MUSIK
31% SOUNDEFFEKTE
67% SPIELSPASS



Das Kampfgetümmel tobt. Rote Truppen sind gefährdet.

TIPS & TRICKS

Hallo Leute!
Das erste, was mir Winnie bei meiner Ankunft in der Redaktion vermachte, waren drei Wäschekörbe voller Tips & Tricks! Als neuer Redakteur "vor Ort" übergab er mir kurzerhand seine "Schummeltricks & Spielelösungen"-Rubrik. Da stand ich nun inmitten Eurer Post und die Wühlerei begann.



Jetzt, wo meine erste Tips & Tricks-Rubrik fertig ist, möchte ich Euch noch folgende Tips geben, bevor Ihr wieder anfangt, Eure Lösungsberichte zu stricken, Karten zu düstren Höhlen zu zeichnen oder 4000 Paßwörter aufzuschreiben:

1. Karten auf karierten oder linierten Papier wandern sofort in den Mülleimer! Benutzt bei Euren (sauberen) Zeichnungen bitte nur weißes Papier und einen schwarzen Stift!

2. Eure Bankverbindung fehlt fast immer. Gebt bitte Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl an, damit unsere Assistenz nicht den ganzen Tag recherchieren muß.

3. Wenn Ihr einen Computer habt, schickt mir Eure Tips bitte auf Diskette (im ASCII- oder Word-Format).

4. Tips, die bereits abgedruckt wurden, können leider nicht berücksichtigt werden.

Ich hoffe, Ihr haltet Euch in Zukunft an diese Punkte, damit noch viel mehr von Euch 40 bis 500 Mark Belohnung kassieren können!

Schickt Eure Tips, Karten und Spielelösungen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Bis nächsten Monat!



DES RÄTSELS LÖSUNG

Lösungsberichte und Teillösungen findet Ihr von nun an unter dieser Rubrik. Wenn Ihr wißt, wie man bis zum letzten Gegner von "Turtles in Time" vordringt und einen detaillierten Lösungsbericht mit Skizzen einschickt, habt Ihr fast schon gewonnen: Umfangreiche Tips und aktuelle Spiele sind herzlich willkommen und werden bei Abdruck großzügig honoriert.

Battletoads (NES)

Auch in diesem Nintendo-Spiel halten sich einige Mega-Warp-Zones versteckt. Man erkennt sie an vier weißen Punkten, die wie ein Fadenkreuz angeordnet sind:

Mega Warp 1 bringt Euch von Level 3 nach Level 5: Um diese Warp-Zone zu erreichen, fliegt Ihr in die weißen Punkte, die sich vor dem zehnten Steinblock befinden.

Mega Warp 2 führt von Level 4 zu Level 6: Ihr kämpft Euch bis zu den ersten fallenden Plattformen und springt auf die erste. Dann laßt Ihr Euch 1 bis 2 cm fallen und hüpft. Rechts oben erscheint die Warp-Zone.

Mega Warp 3 katapultiert Euch direkt aus Level 6 nach Level 8: Im zweiten Bild muß man sich den Weg nach ganz rechts bahnen. Dort findet man die weißen Warp-Punkte.

Um die zweite und die dritte Warp-Zone zu benutzen, darf man vorher keine andere Zone betreten!

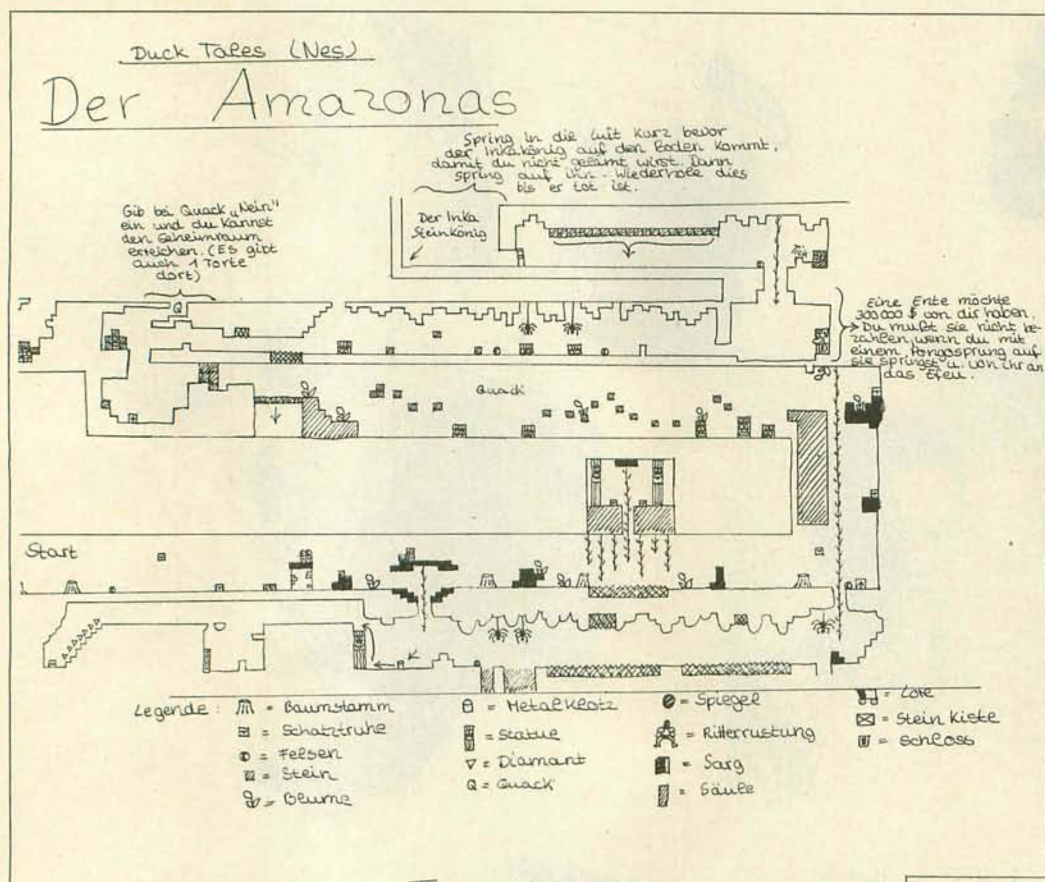
Duck Tales (NES)

Mit einigen Karten, die wir von Ingo Stein aus Engelskirchen und Ksawery Vroorks (ist das richtig geschrieben?) aus Wilhelmshaven erhalten haben, wollen wir Euch ein wenig helfen:

Amazonas:

Gebt bei Quack "Nein" ein und Ihr erreicht den Geheimraum.

Kurz bevor der Inka-König auf den Boden kommt, springt Ihr in die Luft, damit Ihr nicht gelähmt werdet. Springt Ihr oft genug auf ihn, reicht er den Löffel.



Eine Ente möchte 300000$ von Euch haben. Ihr müßt sie nicht bezahlen, wenn Ihr auf sie und dann sofort an das Efeu springt!

Transylvanien:

Springt erst dann, wenn die Lore nach unten fällt.

Die afrikanischen Minen:

Der König verwandelt sich in eine Kugel und rollt eine Weile hin und her. Wenn er stoppt, müßt Ihr fünfmal auf seinen Kopf hüpfen. Dann gehört Euch der Diamant.

Bonusstage (Stage 1 und 4):

Sobald Eure Punktzahl 70000 erreicht hat, müßt Ihr Quack finden und mit ihm in Richtung Geldspeicher fliegen: Quack wirft Dagobert ab, worauf Daniel Düsentrieb erscheint und Diamanten aus dem Flugzeug mitbringt.

Wege der Zauberspiegel:

von B nach E,
von C nach F,
von D nach H,
von G nach A.

Transilvanien

Erst dann springen, wenn die Lore nach unten fällt.

Wege der Zauberspiegel:
von B nach E
von C nach F
von D nach H
von G nach A

Am besten stellst du dich in die Ecken des Raumes, dann spring nach den Seiten mit dem Pongo-Sprung auf sie.

Gundel Gaukeley

Geheimwand

Panzerknacker

Geheimwand

Start

Nicki

Die afrikanischen Minen

Start

Der König verwandelt sich in eine Kugel rollt eine Weile hin und her, wenn er stopt mußt du 5 mal mit einem gezielten Pongo-Sprung auf seinen Kopf springen. Dann gehört der Diamant dir.

Der böse König

Quack

Nicki

Bonusstage: (Stage 1 u. 4)

Sobald Deine Punktzahl auf 70000 steht, mußt du Quack finden und mit ihm in Richtung Geldspeicher fliegen. Quack wirft Dagobert ab. Dann kommt Daniel Düsentrieb u. Diamanten aus dem Flugzeug. Sammel sie alle auf.

Super Smash T.V. (Super NES)

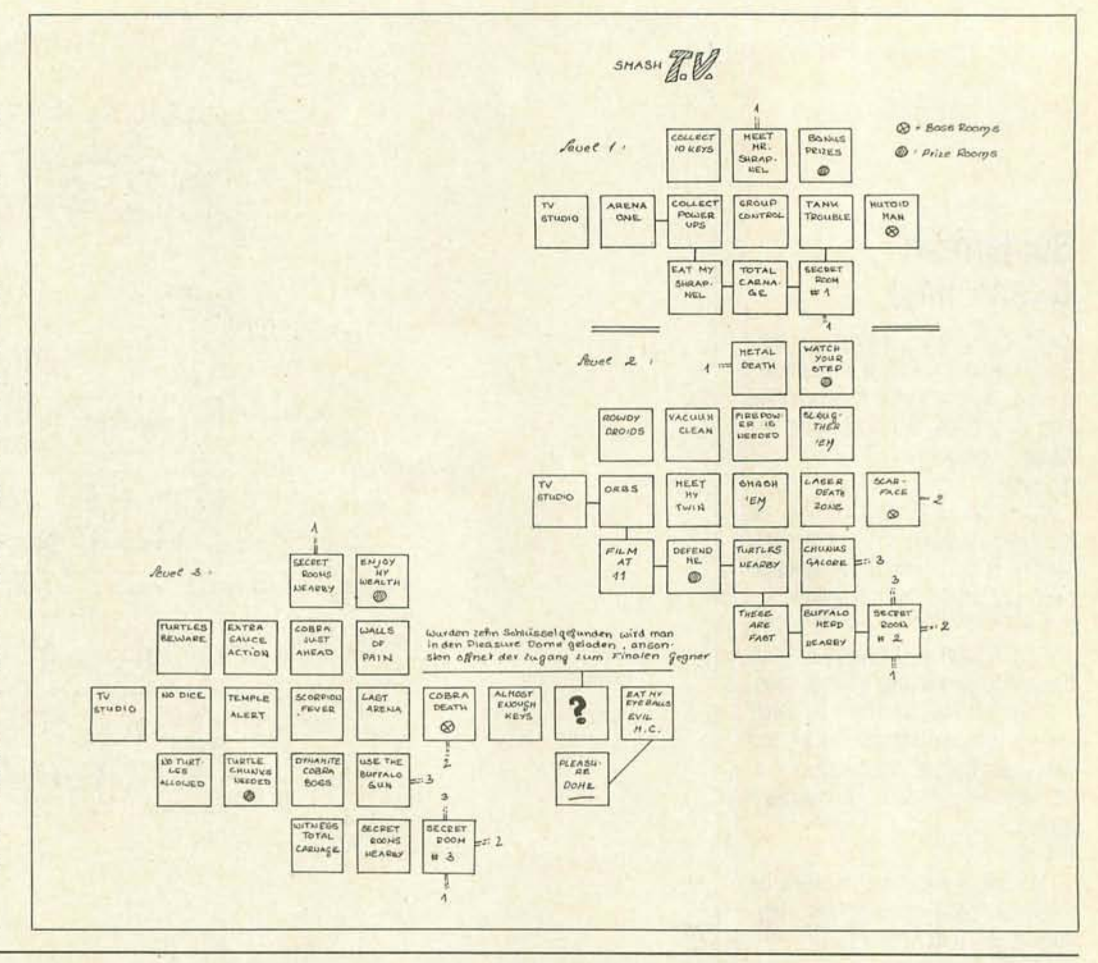
Auch zu diesem Spiel weiß Tobias William Reich mehr. Er schickte uns die abgebildeten Karten sowie die folgenden Infos:

1. Ihr solltet Euch mittels der Karten in die Räume links des "Secret Room" kämpfen (Total Carnage, Buffalo Herd Nearby, Secret Rooms Nearby). Wenn wenig Feinde angreifen, erscheint ein Ausgang an der Nordwand. Diesen müßt Ihr ignorieren und statt dessen gegen die rechte Wand drücken. Durch diese kommt Ihr in einen geheimen Raum. Damit spart Ihr viel Zeit und Energie.

2. Nach der Zerstörung von "Evil M.C." findet Ihr in jedem der drei "Secret Rooms" ein Fragezeichen. Ein weiteres gibt's im "Pleasure Dome". Sammelt alle auf und das Spiel wird nach dem Abspann in **doppelter Geschwindigkeit** gestartet!

Mirko Holzer aus Norderstedt weiß, wie Ihr an **Continues und Leben** kommt: Im Optionmenü "One Player" anwählen, nach unten drücken und die Taster L und R betätigen. Drückt nun nach oben...

L, R, L, L, R führt ins **Soundmenü**.



Spiderman (Game Boy)

Christopher Göldner aus Berlin hat sich lange mit dem rotblauen Spinnenhelden beschäftigt und uns einen Lösungsbericht mit Karten zugeschickt.

1. Level:

Durch den Level durchzulaufen, ist nicht weiter schwer. Den Endgegner "Mysterio" sollte man treten, da er so nach vier Treffern klein beigibt.

2. Level:

a) Lauft nach oben und weicht den herunterfallenden Gegenständen aus.

b) Bei Hoboglobin müßt Ihr Euch auf die untere Plattform stellen und den Gegenständen ausweichen. Tretet, wenn Hoby in den Zwischenraum kommt.

3. Level:

Den Endgegner Scorpion treten, da Eure Spielfigur ansonsten zuviel Netzflüssigkeit ("web") verliert.

4. Level:

Bei Rhino genau in die Mitte des Bildschirms stellen und von dort aus auf ihn eintreten.

5. Level:

a) Es ist günstig, den ganzen Weg lang zu springen, damit man nicht von den Typen aus dem Fenster und von den Vögeln getroffen wird.

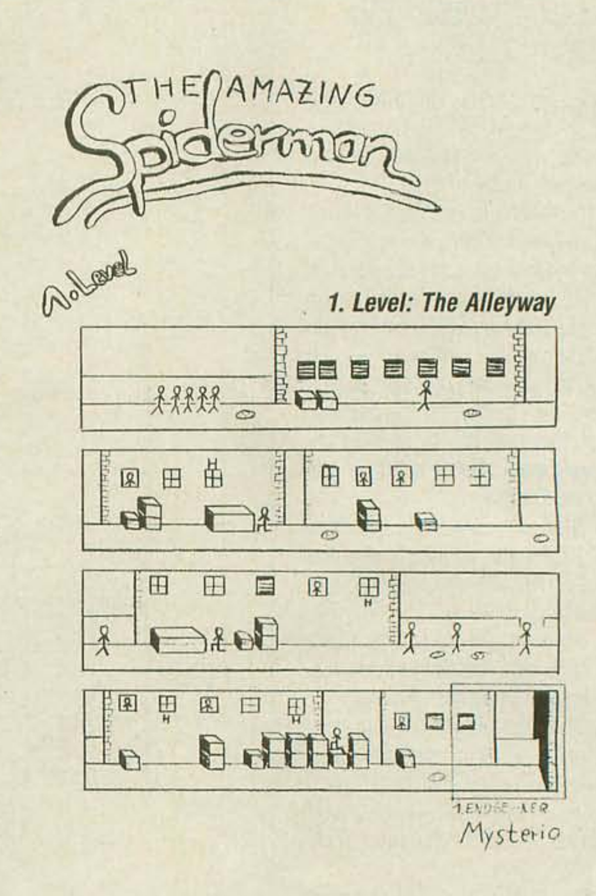
b) Achtet während des Hangelns darauf, daß Ihr nicht von den Vögeln erwischt werdet. Beim Endgegner Dr. Octopus rechts auf die obere Plattform stellen und warten, bis er herankommt. Jetzt schnell nach unten und zwei bis drei Schüsse auf ihn abgeben. Mit Anlauf wieder hoch und nochmal das Ganze.

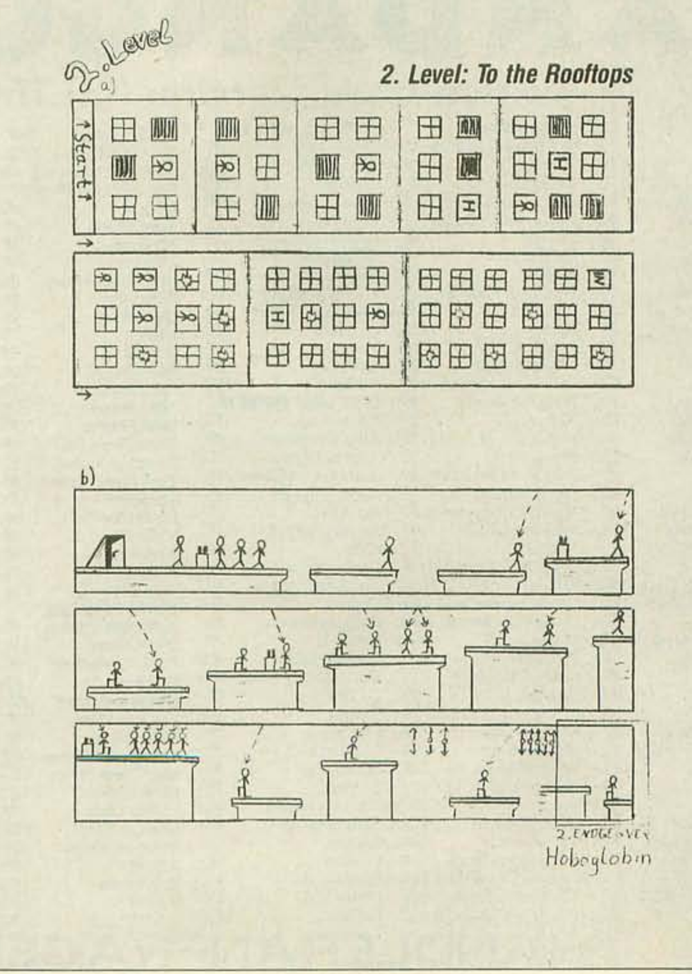
6. Level:

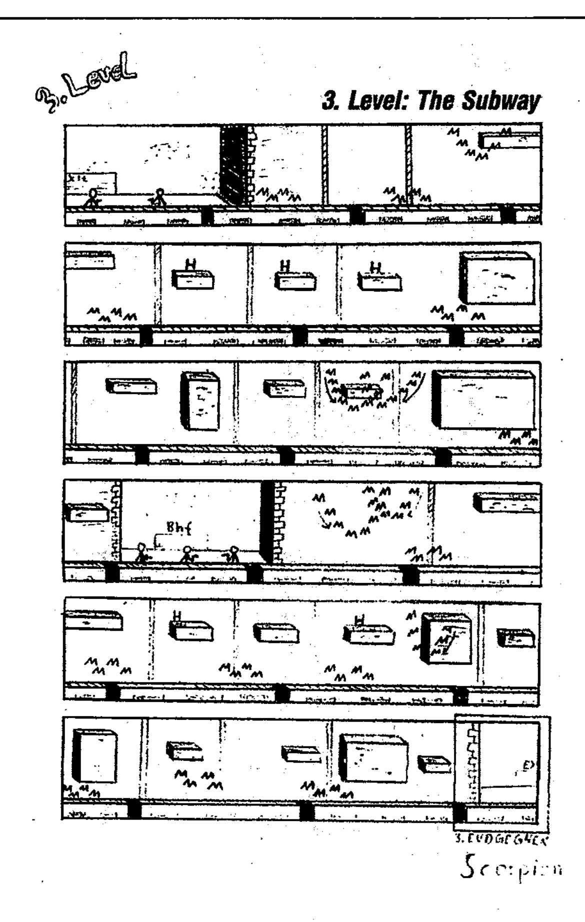
Nach jedem Hindernis im Wasser taucht ein Krokodil auf — Vorsicht ist geboten!

Legende:

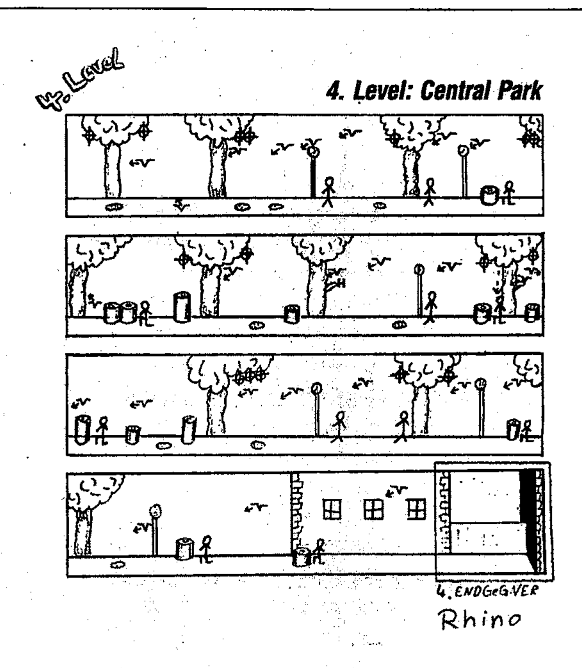
- = Straßenschläger
- = Straßenschläger mit Pistole
- = Kiste
- = Gully
- H = Hamburger
- = Gegner im Fenster
- = Gegner im Fenster mit Pistole
- = Am Bildschirm hangeln
- = Vögel
- = Kastanien
- = Krokodil
- = Abflußrohre







3. Level
3. Level: The Subway
Bhf
3. ENDGEGNER
Scorpion



4. Level
4. Level: Central Park
4. ENDGEGNER
Rhino

5. Level: To the Rooftops

5. Level

a) Start

b) The Rooftops

5. Endgegner Dr. Octopus

6. Level: The Sewer

6. Level

6. Endgegner

Venom

The End

Super R.C. Pro Am (Game Boy)

Thomas Neuffer hat sich kräftig ins Zeug gelegt und uns seine Tips und Karten zum Rasermodul geschickt:

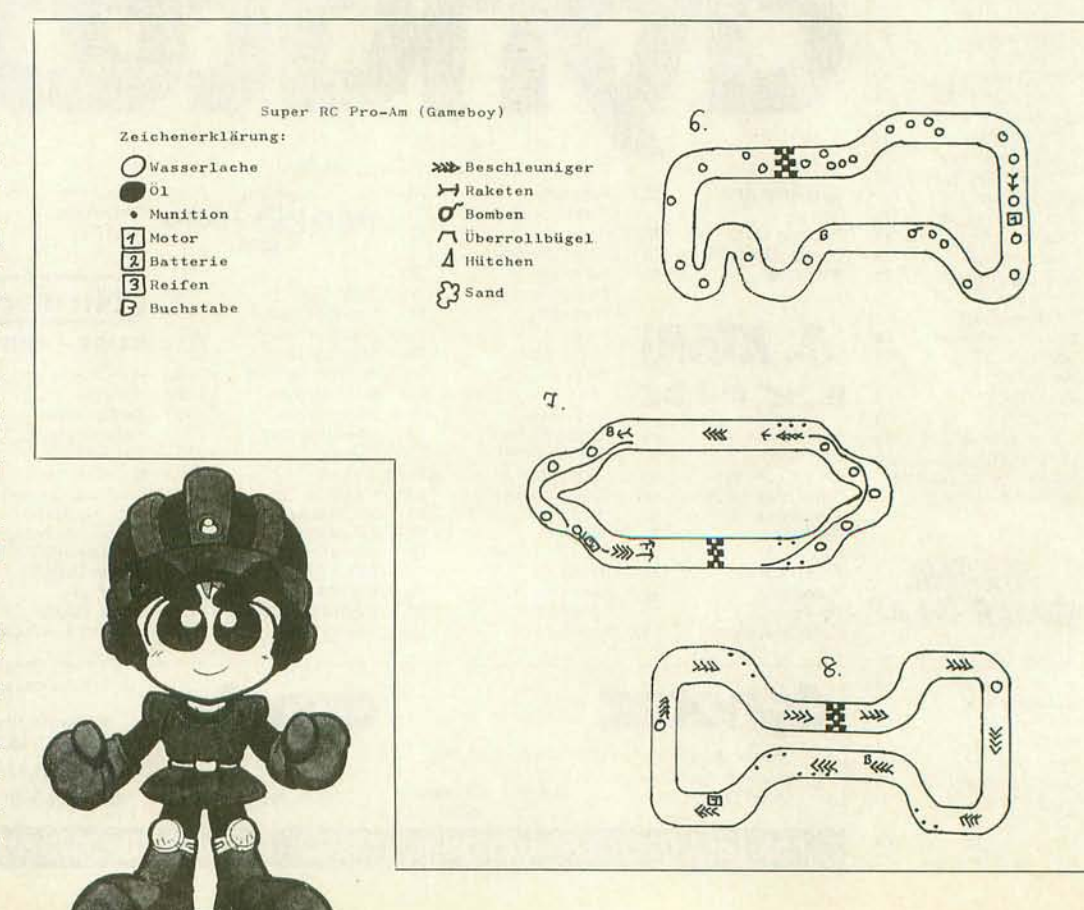
1. Öllachen *nicht* immer meiden! Liegen sie auf einer Geraden in einer Linie, kann man durch das Schleudern ein bißchen Vorsprung gewinnen.

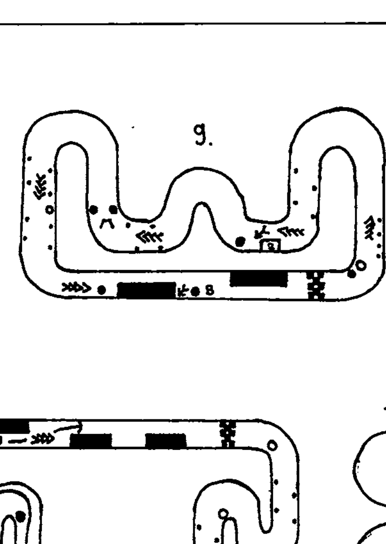
2. Sämtliche Überrollbügel aufnehmen! Es passiert zwar schonmal, daß Ihr dabei aus der Bahn fliegt, dafür könnt Ihr danach um so sorgloser auf die Tube drücken.

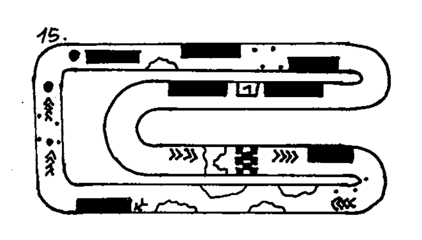
3. Wenn einer der Kontrahenten einen Überrollbügel hat, schießt ihn am besten ab, damit er Euch nicht abdrängt.

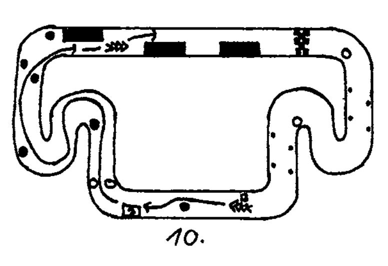
4. In höheren Levels Raketen statt Bomben einsammeln! Damit habt Ihr größere Chancen, den Gegner noch vor dem Ziel zu erwischen.

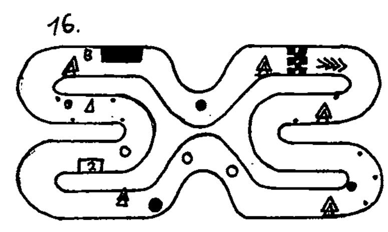
5. Dem führenden Wagen hinterher zu fahren, ist nicht ganz einfach. Dafür werdet Ihr von den anderen Konkurrenten, die gnadenlos heizen, nicht mehr bedrängt.

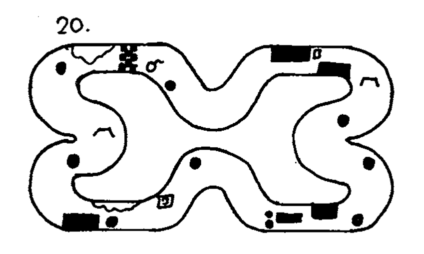


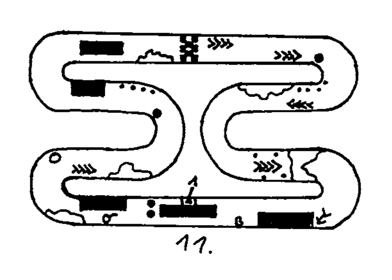

9.

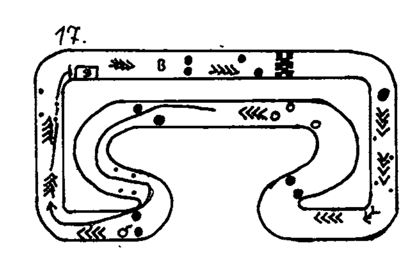

15.

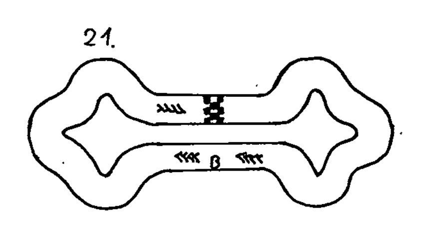

10.

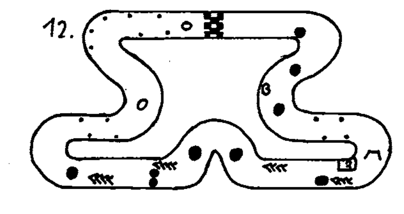

16.

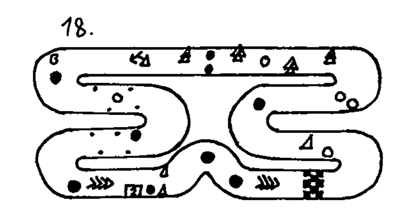

20.

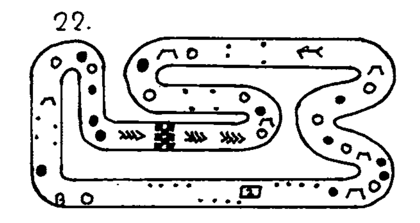

11.

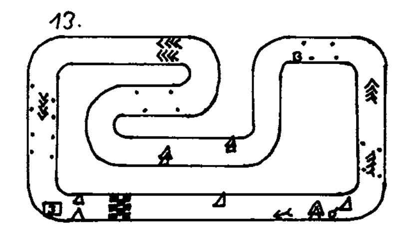

17.

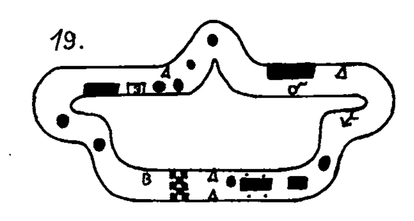

21.

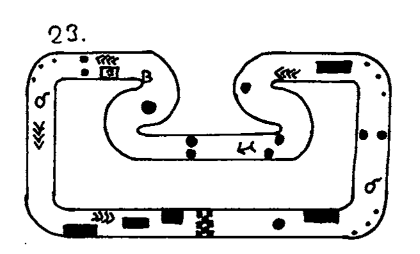

12.

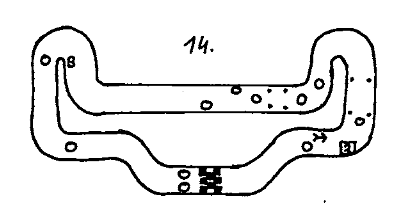

18.

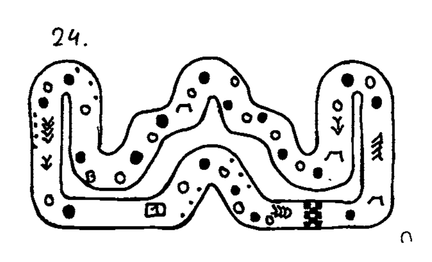

22.


13.


19.


23.


14.


24.

FLINKE FINGER

Links, rechts, oben, unten. Das ist der bekannte Cheat, mit dem Ihr bei vielen Spielen irgendwas erreicht. Unter "Flinke Finger" stellen wir Euch ab sofort alle Tricks vor, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Geübte Finger sind dabei Voraussetzung, manche Tips sind nämlich fast schon "gesundheitsschädlich". Kein Wunder, daß einige Redakteure ihre Finger unmenschlich verbiegen können.

Power Blade (NES)

Drückt auf Joypad 1 nach oben-rechts und Select, auf Pad 2 unten-links, A und B. Schaltet das Gerät ein, drückt Start und Ihr könnt das **Soundmenü** anwählen.

Adventure Island (Game Boy)

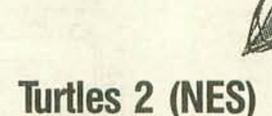
Wer die ersten Level nicht mehr sehen kann, sollte im Titelbild rechts, links, rechts, links, A, B, A, B eingeben. Danach könnt Ihr eine von **acht Inseln anwählen**. Dieser Tip kommt von Christian Schinagl aus Geretsried.



Twin Bee (PC-Engine)

Thomas Lampe aus Braunschweig verrät Euch, wie Ihr bei diesem witzigen Ballerspiel die **Level anwählt:** Im Titelbild müßt Ihr auf Joypad 4 oben, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, I, II, links drücken. Dann auf Joypad 1 zweimal Run.

Zehn Leben bekommen PC-Engine, Bomberman oder Paroceaser, wenn Ihr auf Joypad 2 folgendes drückt: Oben, oben, unten, unten, rechts, links, rechts, links, I und II.



Super Fantasy Zone (Mega Drive)

Oliver Trendel aus Friedberg weiß, wie Ihr bei "Super Fantasy Zone" in den Genuß einer neuen **Hintergrundmusik** kommt. Nachdem Ihr das Mega Drive eingeschaltet habt, haltet die Knöpfe A, B und C gleichzeitig gedrückt und hämmert so schnell wie möglich auf die Starttaste. Schnelles triggern wird mit einer schönen Musik belohnt!

Darius Twin (Super NES)

49 Schiffe bekommt der Weltraumpilot, wenn er im Titelbild die Buttons L und R von Joypad 2 drückt und gleichzeitig Select und Start auf Joypad 1 betätigt.

WWF Wrestlemania (NES)

Spielt Ihr zu zweit oder "Tag-Matches" bzw. "Surviver-Series", könnt Ihr mit diesem Trick den **zweiten Kämpfer** aktivieren: Mit Select und A gleichzeitig stürmt der Partner in den Ring und hilft, mit Select und B vermöbelt er den Gegner außerhalb des Rings. Drückt Ihr Select, A und B, klettert er auf die Seile und springt auf den Kontrahenten.

Turtles 2 (NES)

Einen **Level-Anwahl-Cheat** schickte Mirko Schwarzke aus Wanzleben: Im Titelbild 5 x unten, 7 x rechts, B, A und Start. Nach der Anwahl der Spielfigur erscheint die Level-Anwahl.

Gate of Thunder (PC-Engine)

Auch bei diesem phänomenalen Shooter auf CD gibt es eine **Level-Anwahl:** Drückt im Titelbild I, II, II, I, Select, I, II, I, II, Select. Im "Configuration"-Menü erscheint die Level-Anwahl.

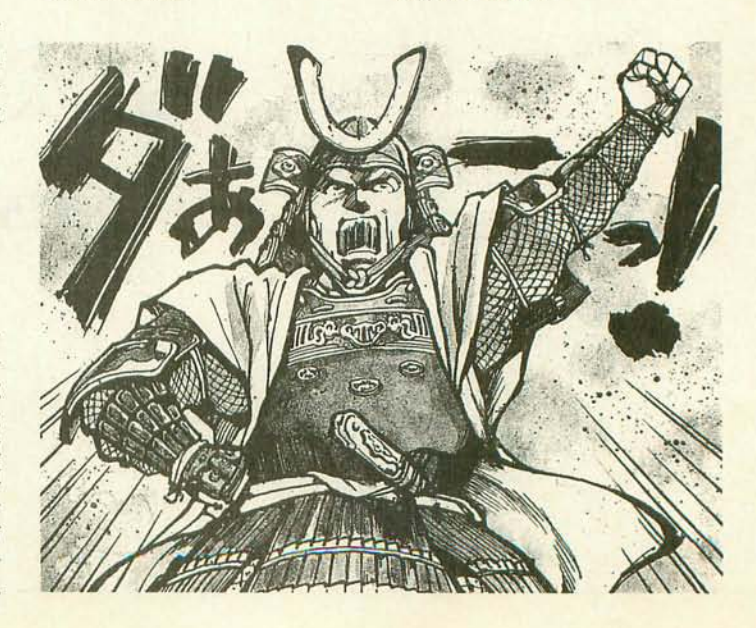
Double Dragon 2 (NES)

Continue für jeden Level:

Level 1 — 3: Bei "Game Over" hoch, rechts, runter, links, A und B drücken

Level 4 — 6: Bei "Game Over" hoch, runter, links, rechts, B, A und A drücken

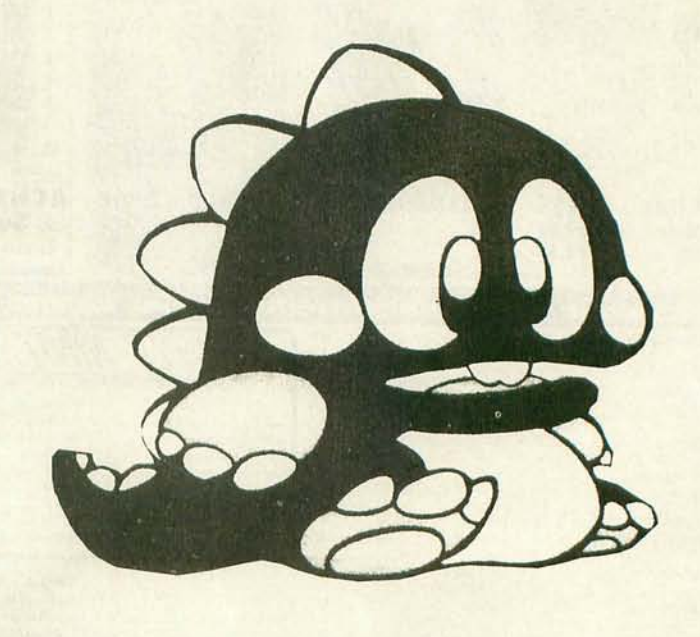
Level 7 — 9: Bei "Game Over" A, A, B, B, runter, hoch, rechts und links auf Joypad 2 drücken



CODE GEKNACKT

"Code geknackt" ist die Rubrik für alle Paßwortsuchenden. Täglich gehen bei uns mehrere Paßwort-Komplettlösungen ein. Wenn auch Eure Paßwörter hier erscheinen sollen, zückt die Bleistifte und schreibt mit.





Gremlins 2 (NES)

Auch diese Level-Codes stammen von Rainhard Schmidt aus Lippstadt:

Level	Code
Level 1.1	GBQK
Level 1.2	BVKF
Level 2.1	DXNH
Level 2.2	CGMW
Level 3.1	NJTD
Level 3.2	ZFPJ
Level 4.1	SHMC
Level 4.2	VLBB
Level 5.1	NXRD

Dynablaster (Game Boy)

Stephan Stapel aus Quakenbrück weiß mehr zum Tüftelspiel "Dynablaster". Mit den folgenden Codes solltet Ihr das Spiel in Modus A gut durchspielen können:

Nach Benutzen des letzten Codes muß nur noch Faria zerstört werden. Hierzu in die Heimatstadt ("My Town") gehen und folgende Gegenstände kaufen:

Einmal Bomb-Up, siebenmal Fire-Up, einmal Speed-Up und zehnmal Firepass. Mit diesen geht Ihr in den ersten Level (nicht vergessen das Fire-Up in jedem Level nachzufüllen). Dort müßt Ihr eine Bombe nach der anderen legen, bis es zu einer Kettenreaktion kommt. So läßt sich selbst diese schwere Stadt im Nu durchspielen.

Zerstörte Städte	Code	Gold
Hevol, Thulia, Culeous, Jagaraz	LL2N3D6P	1026
Hevol, Thulia, Culeous, Jagaraz, Wather	4MR7J7M=	2365
Hevol, Thulia, Culeous, Jagaraz, Wather, Grad	SMP7S.B=	1949
Hevol, Thulia, Culeous, Jagaraz, Wather, Grad, Windria	T5NNZNZ7	2753

Mickey Mouse 2 (Game Boy)

Zu diesem netten Hüpf- und Springspiel gibt's ebenfalls massig Codes.

Level	Code
1	TIME
2	TEST
3	GAME
4	SHIP
5	RACE
6	WORLD
7	SHOP
8	SIZE
9	QUIZ
10	DOLL
11	DATE
12	ZOOM
13	DISK
14	GOLD
15	ZERO
16	TIRE
17	ROOT
18	READ
19	TAPE
20	UNIT
21	SONG
22	TYRE
23	LOVE
24	NOTE
25	JAZZ
26	HELP
27	KING
28	GIFT

Bubble Bobble (Master System)

100 Paßwörter zum niedlichen Spiel mit Bub und Bob hält Stefan Wüst aus Lupfig parat. Fröhliches blasen!

Level	Paßwort
1	iewgkny7
2	ieqga394
3	ievgjdus
4	ieszgioxr
5	iesg5udv
6	ierg6xoz
7	ie7gmynw
8	ie4gb93q
9	iexgprzo
10	ieugtsvd
11	ie96j4qs
12	ieygi7wr
13	ie3g5q4v
14	ieng6w7z
15	ieogmzrw
16	iedgbvsq
17	iemxpnep
18	iebxt3lt
19	ie5xfdhf
20	ie6xcogc
21	iejxlutl
22	ieixexpe
23	iekxgycg
24	ieaxh9fh
25	iegxkr6k
26	iehxas5a
27	ielxj4bj
28	ieexi7mi
29	iefx5qu5
30	iecx5qu5
31	iepxmzim
32	ietxbvjb
33	ieqhpn9d
34	ievet3yo
35	iezhfdxn
36	iestcou3
37	ierhluoy
38	ie7eexd9
39	ie4hgy3u
40	iexah9nx
41	ie9easz7
42	iexeasz7
43	ieyhy4wr
44	ie3ti7qs
45	ienh5qsz
46	ieoe6w4v
47	iedhmzsq
48	iewabvrw
49	iebupnlt
50	ie5yt3ep
51	iyzhegd9
52	iystftxn
53	iyrhhlnx
54	iy7elhoy
55	iy4haj27
56	iyxage3u
57	iyuhikqs
58	iy9ekiv4
59	iyyh6m4v
60	iy3tjawr
61	iynhb5rw
62	iyoe5b7z
63	iydhtfyo
64	iywam6sq
65	iy59pchf
66	iy69tfgc
67	iyjoftep
68	iyiocplt
69	iyk9lhcg
70	iya9egfh
71	iyg7get1
72	iyh7hlpe
73	iyl9kibj
74	iye9ajmi
75	iyfoja6k
76	iycoik5a
77	iyp95bim
78	iyt96mjb
79	iym7m6a5
80	ieqkiv74
81	ie59lnhg
82	ie69e3gh
83	iejom465
84	ieiob756
85	iek9kqij
86	iea9awji
87	ieg7fytp
88	ieh7c9pt
89	iel95rbm
90	iee96smb
91	iefogdel
92	iecohole
93	iep9pucf
94	iet9fxfc
95	iem7jzak
96	ieb7jzak
97	iezenlxu
98	iesc6sqw
99	iertm4vz
100	ie7cb7zv

Crystal Mines 2 (Lynx)

Kai und Uwe Reuter aus Dresden haben sich viel Mühe gegeben, **150 Paßwörter** von "Crystal Mines 2" auf dem Lynx zusammenzustellen. Hier Ihr Sammelsurium:

Level	Code
1	TSLA
2	UEPT
3	MTFQ
4	IRTR
5	ZCXP
6	DPRX
7	OIGT
8	YHYR
9	VYHK
10	ITCU
11	QCFK
12	BXNG
13	MOXA
14	IDWJ
15	RFVC
16	GHSI
17	SKHU
18	TRFN
19	LQRE
20	AURV
21	TYGU
22	FUIX
23	QFXV
24	XVXU
25	KYPO
26	HBTR
27	SFEB
28	HXRE
29	TRVJ
30	FQCS
31	ZOIH
32	LHJV
33	GVYU
34	EMTV
35	OHXY
36	GSTB
37	UXRC
38	PWYH
39	XQCE
40	PNGU
41	DZDI
42	PIPH
43	PKAV
44	TBUM
45	CXRI
46	QIPZ
47	HBJP
48	NXKU
49	IGPY
50	INUG
51	LPHD
52	NEBX
53	JVNL
54	CAQS
55	KEHL
56	EMSE
57	ZLAE
58	MSXV
59	JXTD
60	SOVS
61	GHGV
62	QVOZ
63	ZCEL
64	COYH
65	HJHT
66	DONQ
67	VBHF
68	JSMJ
69	HTRA
70	WBHD
71	MVJX
72	ANZI
73	EDLA
74	PCMN
75	YJKJ
76	RAIQ
77	ZRWH
78	ECMO
79	AOTP
80	SVWK
81	VRBD
82	SVYA
83	KRFH
84	CNQR
85	YNXR
86	XWQU
87	YXFJ
88	SRDW
89	PDSQ
90	QKOA
91	CKLQ
92	KHBA
93	MZKM
94	DYDO
95	IDIC
96	WVOM
97	NJCU
98	WUQR
99	BSZB
100	RERF
101	WNON
102	IVLC
103	PJOL
104	RGEI
105	WCEF
106	DSGY
107	RHVF
108	NCDS
109	KOMZ
110	LFXQ
111	WAET
112	YJNV
113	TAUJ
114	IMOZ
115	NGFD
116	ZAPR
117	BXFT
118	GEFA
119	QIKD
120	GMWJ
121	MKIH
122	ULEL
123	KBDW
124	QEFP
125	SFJX
126	LQXW
127	INMO
128	MNAD
129	RHEM
130	YHVR
131	FSHF
132	EIKJ
133	CQCR
134	AIYA
135	SXOE
136	EKDR
137	DRVY
138	RGUM
139	FEDC
140	PRKL
141	ONKO
142	QXPL
143	JRXP
144	PADJ
145	KGLI
146	FDXR
147	BLKS
148	TJGB
149	QKBT
150	AUEC
Bonus-Level:	
1	KQVW
2	QATR
19	WIFC

Lemmings (NES)

Tobias W. Reich ist einer unserer zuverlässigsten Tip-Lieferanten. Heute melden sich seine Lemminge zu Wort:

Level	Schwierigkeitsg.	Paßwort
30	"FUN"	ERANAHU
30	"TRICKY"	OTNAPAH
30	"TAXING"	SAMIETT
30	"HAYHEM"	OGONOMI

In Level 30 könnt Ihr alle weiteren anwählen, daher sparen wir uns die restlichen 150 Paßwörter.

Tour de Trash (Game Boy)

Aus St. Augustin kamen die Paßwörter zu "Tour de Trash" auf meinen Tisch geflattert. Florian Büchting war so nett, sie aufzuschreiben:

Strecke	Paßwort
1 Player	vs Computer
2	GNBF QPRH
3	MTGP BKWV
4	PVFS GXJS
5	FVCH ZFRL
6	BXHN KMTQ
7	GFTQ LZBW
8	JZWC RSFN

Rocketeer (NES)

Rainhard Schmidt aus Lippstadt kennt die Paßwörter zu "Rocketeer":

Chapter 2:	490-629-312
Chapter 3:	435-765-818
Chapter 4:	775-454-215
Chapter 5:	318-469-417
Chapter 6:	040-473-312

Splatterhouse 2 (Mega Drive)

Gerhard Koros aus Haslach geht gerne unter die hackebeilschwingenden Massenmörder. Hier seine Paßwörter:

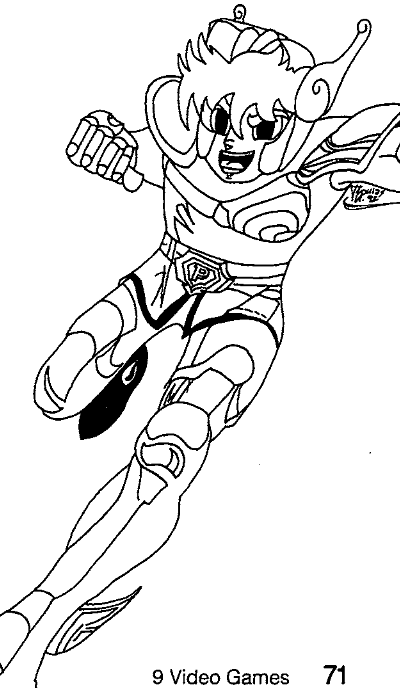
Level	Paßwort
2	EDK NAI ZOL LDL
3	IDO GEM IAL LDL
4	ADE XOE ZOL OME
5	EFH VEI RAG ORD
6	ADE NAI WRA LKA
7	EFH XOE IAL LDL
8	EDK VEI IAL LDL

Track & Field 2



Paßwort-Power auch bei diesem Sportspiel:

Start am zweiten Tag:	DHLK*4ZLG
Start am dritten Tag:	DRLKQ3ZIG
Start am vierten Tag:	GHLK*3ZLG
Start am fünften Tag:	DR1KQ4PLN



KURZ, ABER KNACKIG

Base Wars (NES)

Futuristisch wird's, wenn Ihr im "Team Edit"-Menü Team A oder B auswählt und "Terminator 2" als Namen eingebt. Mannschaft A bekommt **"Laser-Guns"**, Mannschaft B **"Laser-Swords"**.

Faria (NES)

Gebt als Namen "GaoGao" ein und Ihr bekommt **unendlich viel Gold**, ein paar wichtige Gegenstände und Unverwundbarkeit!

Kickle Cubickle (NES)

Wer bei diesem NES-Titel mehr gefordert werden will, drücke vor dem Einschalten der Konsole nach unten und im Titelbild Select.

Out Run (Master System)

Schon mal mit 345 km/h in einem Ferrari-Cabriolet über die Landstraße geheizt? Für "Out Run"-Bleifüße kein Problem: Einsteigen, Sicherheitsgurt anlegen und die Strecke in "Hard" durchfahren. Danach könnt Ihr im Optionmenü den **Schwierigkeitsgrad "Hyper"** anwählen.

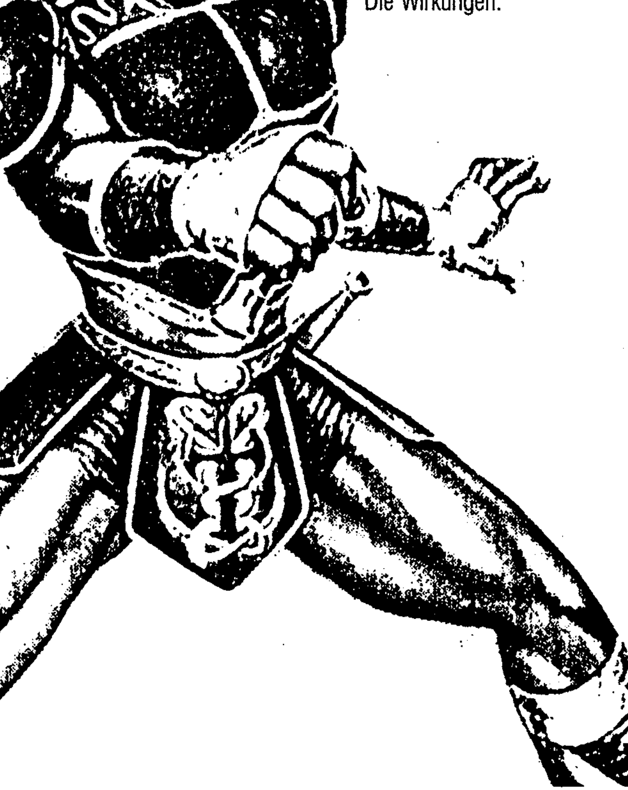
Total Recall (NES)

Tobias Kohnle aus Dorstadt verrät allen Marsbewohnern und Möchtegern-Schwarzeneggern, wie man bei "Total Recall" gleich zu Anfang ein **Extraleben** bekommt: Geht gleich im ersten Level ins Kino, schon winkt der Extramann.



TIP-SPECIAL

Der "Konami-Cheat"



Fleißigen Studenten unserer Tips-Rubrik wird aufgefallen sein, daß Konami-Spiele systemunabhängig mit den gleichen Joypad-Cheats daherkommen:

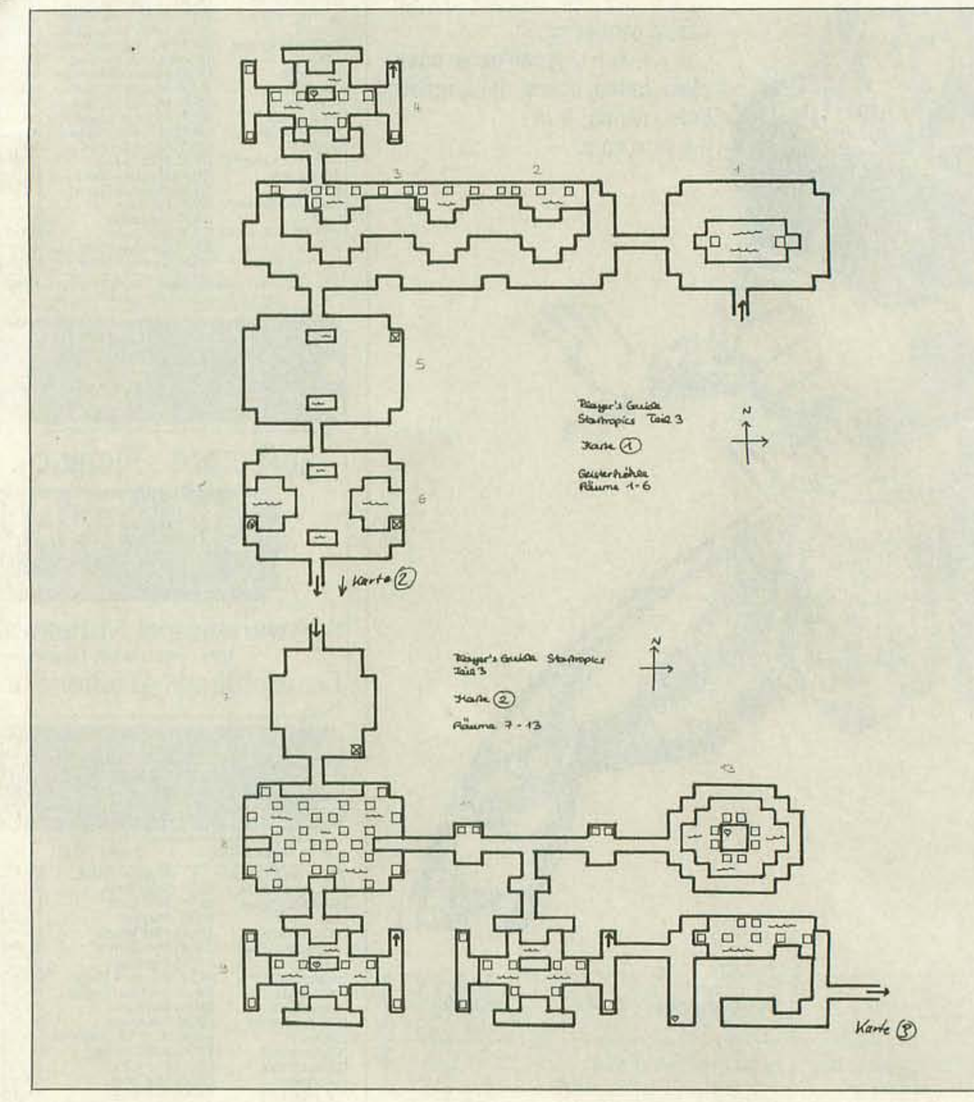
Der Cheat: **Joypadkreuz oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.**

Die Wirkungen:

Spiel	System	Wo anzuwenden	Effekt	Veränderung
Gradius	NES/Game Boy/ PC-Engine	Im Pausemodus	Volle Bewaffnung	—
Gradius 2	NES	Titelbild	29 Leben	—
Gradius 2	PC-Engine	Im Pausemodus	Volle Bewaffnung	—
Gradius 3	Super Nintendo	Im Pausemodus	Volle Bewaffnung	links, rechts= Tasten L, R
Parodius	NES/Game Boy/ PC-Engine	Im Pausemodus	Volle Ausrüstung	
Parodius	Game Boy	Wenn "Konami" erscheint	Soundmenü	—
Parodius	Super Nintendo	Option-Menü	8. Schwierigkeitsgrad	—
Probotector	Game Boy	Im Titelbild	Level-Anwahl	B, A, B, A statt B, A
Probotector	Game Boy	Im Titelbild	29 Leben	B, A, B, A, B, A statt B, A
Probotector	NES	Im Titelbild	9 Leben	—
Turtles 1	NES	Im Pausemodus	Lebensenergie zurück	—
Turtles 2	NES	Im Pausemodus	Lebensenergie zurück	—
Twin Bee	PC-Engine	Im Titelbild	9 Credits	—

3. TEIL STAR TROPICS

Im dritten Teil von Mikes Odyssee wartet ein riesiges Geisterdorf auf Hüpffreunde mit starken Nerven. Wer sich in das Labyrinth wagt, sollte sich von Gespenstern nicht ins Bockshorn jagen lassen.



Was bisher geschah: Mike sucht seinen in der Südsee verschollenen Onkel. Er gerät in einen Strudel von Ereignissen, die ihn immer tiefer in die monsterverseuchte Inselwelt führen.

Jetzt steht unser Held ratlos auf dem gespenstischen Friedhof nahe dem Schloß Shecola. Die örtliche Hellseherin hat ihn gebeten, ihre Kristallkugel aus der unterirdischen Spukstadt zu bergen. Wo ist der Eingang? Im äußersten Nordwesten fällt Mike ein etwas anders gefärbter Grabstein auf. Mike pirscht sich heran und landet prompt im Tunneleingang.

Mit Blitzen lockt man Gespenster

Mikes anfänglicher Mut verläßt ihn bald, als er merkt, wie endlos sich die Spukstadt vor ihm ausdehnt. Über 30 Kammern muß er durchqueren, um den begehrten Kristall aus den Laken des Obergeistes zu retten.

1) Gleich im ersten Raum flattern drei nervöse Knochenvögel herum. Stellt Euch auf eine der Fliesen im Wasser und erledigt die Biester von dort aus mit dem Jojo.

2) & 3) Wehrt auf dem oberen Fliesengang die Schädel ab, dann gelangt Ihr in

4) eine Kammer voller Energie. Nachdem Mike alle Herzchen gesammelt hat, muß er den Tunnel verlassen. Besucht die Kammer so oft, bis Mikes Energie voll aufgeladen ist.

5) Weiter geht es (nachdem Ihr die Skelettvögel im Südwesten der dritten Höhle erledigt habt) nach unten. Hier lauern unsichtbare Feinde. Ihr umgeht sie, wenn Ihr gleich über das Wasser springt.

6) Drei Mumien bewachen eine Schatztruhe. Erledigt einen Untoten nach dem anderen und holt Euch dann mit ein paar gezielten Hüpfern den Lichtstab aus der Truhe.

7) Bleibt am Eingang stehen und benutzt den Lichtstab. Erlegt das wüste Miniequartett gleich. Danach könnt Ihr in aller Ruhe den Türschalter aktivieren.

8) Eine Hüpfhöhle voller gieriger Mäuler. Stopft sie jeweils aus einer Fliese Entfernung und geht dann entweder nach Süden, wo es...

9) Herzchen, aber auch einen frühzeitigen Tunnelausgang gibt, oder wendet Euch nach Osten,

10) wo Schalterfliesen den weiteren Weg freigeben.

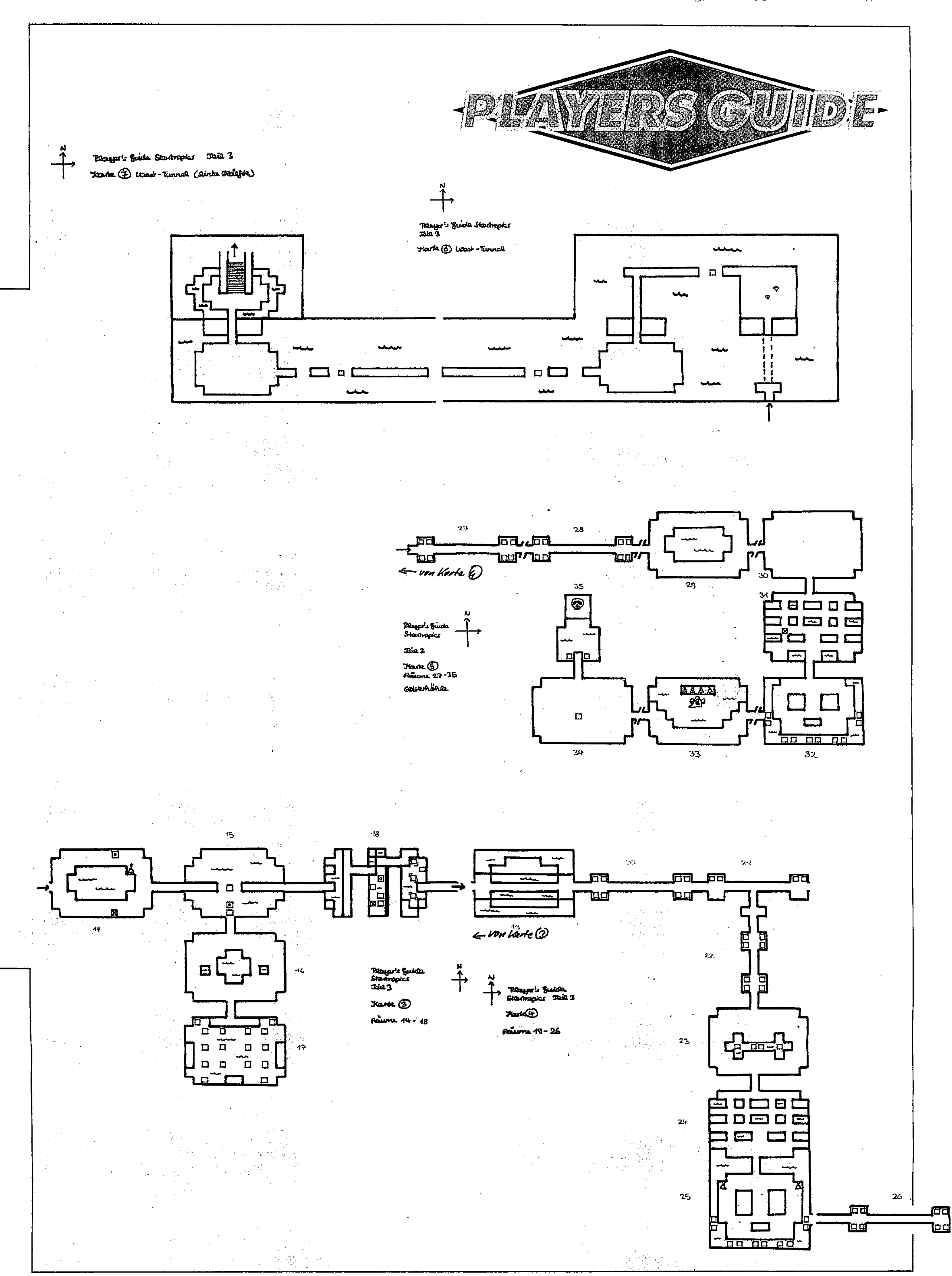
11) Vorsicht, Falle! Laßt Euch nicht von der Treppe verlocken, (wohin außer zurück an den Eingang sollte sie schon führen?) sondern erlegt die Schnecke. Ha, ein Geheimgang! Der Mike von Welt kriecht nach Osten hindurch

12) und holt sich eine herzhafte Belohnung ab. Jetzt solltet Ihr noch einmal zurück nach Westen, Norden und

13) Osten, und die dortige Energie dankbar getankt.



PLAYERS GUIDE





14) Weiter geht's im Südosten mit einer Höhle voller aktivem Vulkan. Da es zum Glück selten Lava regnet, müßtet Ihr Euch ohne Energieverlust hindurchmogeln können. Die Fliese, die das Tor aktiviert, liegt der Fußfliese oben gegenüber.

15) Schädel und Stechfliegen vermiesen Mike das Leben. Geht vom Eingang aus langsam und einzeln gegen die Viecher vor. Halt, noch nicht nach Osten laufen! Erforscht erst einmal den unteren Rand der Kammer!

16) Na, bitte: Wer Streit sucht, findet ihn hier. Ein Mumienquartett samt Schädelbegleitung tobt hier herum.

17) Ob dieser Raum Mike (nach Beseitigung des Schädels) für die Mühe entschädigt? Verlaßt Euch nicht darauf...

18) Hierher gelangt Ihr wieder von Raum 14 aus. Drei fiese kleine Dunkelkammern folgen aufeinander. Benutzt gleich am Eingang die Laterne und pausiert das Spiel, um Euch in Ruhe umzusehen. Fliesen in der Mittelkammer geben den Weg nach Osten frei. Dort ist Vorsicht geboten: Rhythmusfliesen tauchen auf und ab! Nehmt euch für das Einteilen der Sprünge Zeit. Habt Ihr es nach Osten geschafft, dürft Ihr Euch gratulieren.

19) Ein eiskaltes Händchen! Ausweichen und dann während seiner Feuerpause zuhauen.

20) Im schmalen Gang lauert noch ein wurfbereites Händchen, das Ihr elegant aus der Welt schafft. Holt hüpfend einen Reservestab aus seinem durch die Fliesen gesicherten Versteck.

21) Dieser Tunnel birgt die Toröffner nach Osten. Einen kurzen Abstecher nach Süden solltet Ihr schon machen.

22) Herzchen tun unserem Helden gut. Wagemutige begeben sich jetzt nicht schnurstracks zurück nach Norden und dann Osten, sondern stürzen sich unten in die Höhle der Mumie, um dort ihr Punktekonto aufzubessern.

23) bis 26) Ihr seid gewarnt worden! Mumien, Schwarzmagier und anderes Ungetier machen Euch das Leben zur Hölle. Das eiskalte Händchen schließlich zeigt, wo es langgeht: Zurück zu Höhle 21.

27) Und noch ein schmaler Tunnel,

28) ...der zum letzten seiner Art führt. Macht Euch auf den Sturm nach der Ruhe gefaßt!

Schau' mir in die Augen, Kleiner

29) Ein Zauberteam will seine Künste vorführen. Wartet, bis die Schwarzmagier ihren Angriff loslassen und benutzt schnell den Spiegel. Wenn Ihr den richtigen Moment erwischt habt, ist der Weg nach Osten jetzt frei.

30) Ein Sechserpack Mumien! Nur nicht in Panik ausbrechen, sondern eine nach der anderen erledigen.



31) Ein Geist? Hier? Doch, doch! Benutzt den Lichtstab, erlegt Minie — und laßt Euch angenehm überraschen.

32) Die reinste Todeskammer. Hoffentlich nicht, denn nachdem Ihr die untoten Mieslinge entsorgt habt, geht es zum...

33) Showdown! Laßt Euch von Maxies freundlichem Gähnen weder täuschen noch anstecken, sonst ist Euer Abenteuer schnell zu Ende. Benutzt gleich am Eingang den Lichtstab, um den Unhold sichtbar zu machen. Laßt Euch von seinen Schutzschergen nicht ablenken, auf Maxie kommt es an. Leichter gesagt als getan, denn den Minies und Lavasalven des kleinen Vulkans solltet Ihr trotzdem ausweichen. Werft die Bola-Kugeln nach dem Obermotz, alles andere ist nutzlos. Verschwendet die wenigen Schüsse aber nicht an mindere Geister!

Nachdem Ihr den Kinderschreck getroffen habt, wird er vor Wut schneller. Da helfen nur gute Nerven und Reflexe.

Habt Ihr es geschafft, dürft Ihr aufatmen. Nun müßt Ihr nur noch eine gute Tat vollbringen:

34) Hier im Westen öffnen Fuß- und Schalterfliese eine weitere Kammer im Norden.

35) Noch ein Schädel — doch keine Bange. Nachdem Ihr ihn dreimal getroffen habt, fängt er an, Wasser zu speien. Das ganze Höhlensystem wird leergepumpt; auf dem trockenen Seeboden ruht der Kristall.

Glückwunsch! Das meint auch die entzückte Wahrsagerin, als Mike ihre geliebte Kristallkugel zurückbringt, und gibt ihm einen Zauber mit auf den Weg. Mit dessen Hilfe erlangt Mike Zutritt zu Schloß Shecola und kann sich mit allen Bewohnern ausgiebig unterhalten. Netterweise tauscht ihm die Königin sein Jojo gegen einen ungleich kräftigeren Morgenstern.



Mit einem Zauber der Shecolaner ausgerüstet, begibt sich Mike wieder auf den Weg. Die Passage durch den Westtunnel stellt kein Problem dar, kann er doch dank dem Zauber eine Brücke über das Wasser schlagen. Nun rückt die Behausung des Einsiedlers in greifbare Nähe. Mit Hilfe dieses Kräuter-Profis kann Mike die Prinzessin von Miracola aus ihrem verwunschenen Schlaf befreien. Dankbar reparieren die Dorfbewohner das havarierte U-Boot, und Mikes Suche nach seinem Onkel kann weitergehen. Bis dahin ist es noch ein weiter, gefahrvoller Weg. Doch klären sich zum Schluß viele Rätsel auf so verblüffende Weise, daß Ihr es einfach selbst sehen müßt. Viel Spaß und gute Reise!

EVA HOOGH

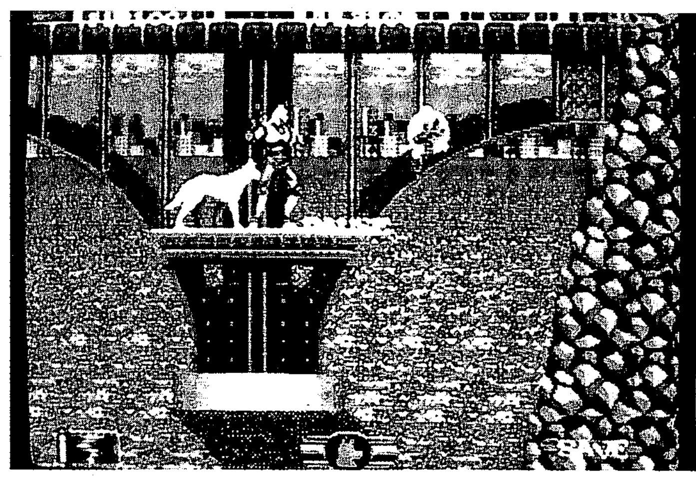
Extras	Bemerkung
Lichtstab	Unentbehrlich, um versteckte Geister sichtbar zu machen. Blendet und lähmt sie dadurch kurzzeitig.
Laterne	Ist nur wenige Male zu benutzen. Beleuchtet eine Dunkelkammer für einige Sekunden.
Wunderspiegel	Die Waffe gegen murmelnde Magier.

Monster	Bemerkung
Skeletthund	Sieht so eklig aus, wie er sich benimmt. Bewegt sich schnell auf Euch zu, sobald Ihr Euch in seine Sicht begebt. Haltet möglichst Wasser zwischen ihm und Euch und schlagt blitzschnell wiederholt zu.
Schädel	Liebt es, schräg und schnell durch die Gegend zu hüpfen. Haltet Euch in den Ecken und beobachtet die Bewegungsmuster.
Minies	Plagegeister, die unsichtbar bleiben, bis Ihr Sie mit dem Lichtstab geblendet habt. Dann müßt Ihr sie schnell erledigen, bevor sie sich wieder erholt haben.
Mumien	Gegen die wandelnden Leichen hilft nur eine Batterie von Schüssen. Zum Glück sind die weißen Mullmänner eher behäbig.
Eiskaltes Händchen	Taucht unerwartet auf und bewirft Euch mit Steinen. Ausweichen ist die sicherste Taktik, dann mehrfach schnell 'draufhalten.
Schwarzmagier	Treten gerne in Grüppchen auf und überraschen mit spontanen Magieausbrüchen. Schutz bietet der Spiegel, der die Zaubersprüche auf die Monster zurückwirft.

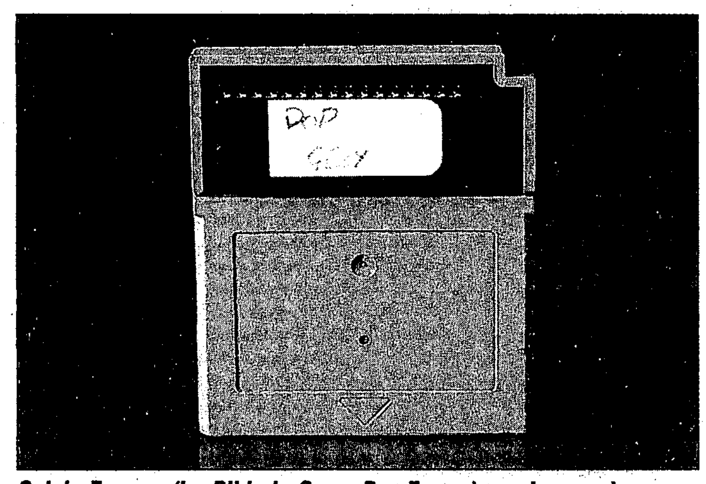
VIDEOSPIELE-LEXIKON TEIL 2

In dieser Ausgabe starten wir ein Lexikon, in dem wir alphabetisch alle Fachwörter aus dem Bereich "Videospiele" erklären.

Entwicklungssystem: Diese Hardware werdet Ihr selten zu Gesicht bekommen: Entwicklungssysteme sind spezielle Geräte, an denen Programmierer und Designer ein Videospiel erarbeiten. Zu einem solchen System gehört die Grundkonsole, auf der ein Spiel entwickelt wird, sowie spezielle Hardware zur Grafik- und Soundentwicklung, zur Fehlersuche und natürlich zum Erstellen des Programmcodes. Ein Entwicklungssystem ist teuer (ab 10000 Mark aufwärts) und wird von wenigen spezialisierten Firmen angeboten. Von deutschen Entwicklern stammt z.B. das Pegasus-AT-Entwicklungssystem, das auf einem leistungsfähigen MS-DOS-PC basiert.



Extraleben: Bei Shadow Dancer werden sie durch Berührung sichtbar gemacht



Spiele-Eproms (im Bild ein Game-Boy-Eprom) werden nur in geringer Stückzahl "gebrannt"

Eprom: Ein Eprom ist ein Chip, der nur einmal mit Daten beschrieben werden kann. Eproms werden von den Softwarefirmen meist dazu verwendet, Demo-Versionen von neuentwickelten Spielen für Vertragspartner und Presse anzufertigen.

Extras: auch Bonusgegenstände: Vor allem in Actionspielen gibt's massenweise Extras in Form von Symbolen, die eingesammelt werden und dem eigenen Kämpfer oder Raumschiff zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Es gibt Extras mit zeitlich begrenzter Wirkung, aber auch permanente Bonusgegenstände. Zur Kategorie der Extras gehören auch Bonusleben und Energiespender.

F

Freileben: auch Freimann, Extra- oder Bonusleben: In den meisten Spielen bekommt Ihr für eine bestimmte Punktzahl ein zusätzliches Leben. Oft findet Ihr Freileben auch als Extra an versteckten Stellen eines Levels. Bei Sonic haben z.B. hundert eingesammelte Kristalle den Wert eines Extralebens.

H

Handheld: Minikonsole, die möglichst leicht und klein sein sollte, so daß man sie überall hin mitnehmen kann. Populärste Beispiele für Handhelds sind der Game Boy und das Game Gear.

I

Item: Ein meist in Adventures und Rollenspielen gebrauchter Ausdruck, der einen Gegenstand beschreibt. Waffen und Extras sind meist Items.

J

Joypad: Joypads sind die kleinen flachen "Steuerscheiben", mit denen Ihr bei fast allen Konsolen spielt. Ein Joypad hat zwei bis sechs Feuerknöpfe und ein Steuerkreuz, das in acht Richtungen lenkbar ist.

Joystick: Hat an sich dieselbe Funktion wie ein "Joypad", besitzt aber anstatt der flachen Steuerscheibe einen mehr oder weniger großen Steuerknüppel. Meist sind bei Joysticks die Feuerknöpfe etwas robuster als bei Pads.

Jump'n'Run: Neben den Ballerspielen sind Jump'n'Runs die wohl populärste Spielekategorie. Unter Jump'n Run versteht man alles was hüpft und springt und sich so durch diverse Level schlägt. Bekannteste Vertreter des Genres sind die Mario-Spiele und Segas Sonic.

K

Konsole: Oberbegriff für ein Videospiel-Grundgerät. Zeichnet sich in der Regel durch wenige Anschlüsse (Joysticks, Fernseher) und die im Vergleich zum Computer fehlende Tastatur aus. In der Regel haben Konsolen einen Modul-Schacht, in den die Software gesteckt wird.

L

LCD: Abkürzung für Liquid Crystal Display. Eine Art von Minibildschirm, der aber sehr vom einfallenden Licht abhängig ist. Erst die LCD-Displays ermöglichten Handhelds, denn sie sind abhängig vom Minibildschirm, der nach klassischer Fernsehtechnik nicht machbar war. Erste Handhelds mit schwarzweiß LCD-Displays brachte Nintendo anfang der 80er Jahre heraus.

Level: Ein Abschnitt eines Spiels, der oft von einem Endgegner bewacht wird. Level sind meist die kleineren Einheiten, d.h. darüber kommen gleich "Welten". Super Mario 4 hat z.B. 96 Level.

Link-Kabel: Ein (meist beigelegtes) Verbindungskabel für Handhelds, das mehrere Spieler an einem Spiel mitspielen läßt. Voraussetzung sind natürlich so viele Handhelds wie Spieler. Der Game Boy ermöglicht nur zwei Spieler (bzw. zwei gekoppelte Game Boys), das Lynx bis zu acht.

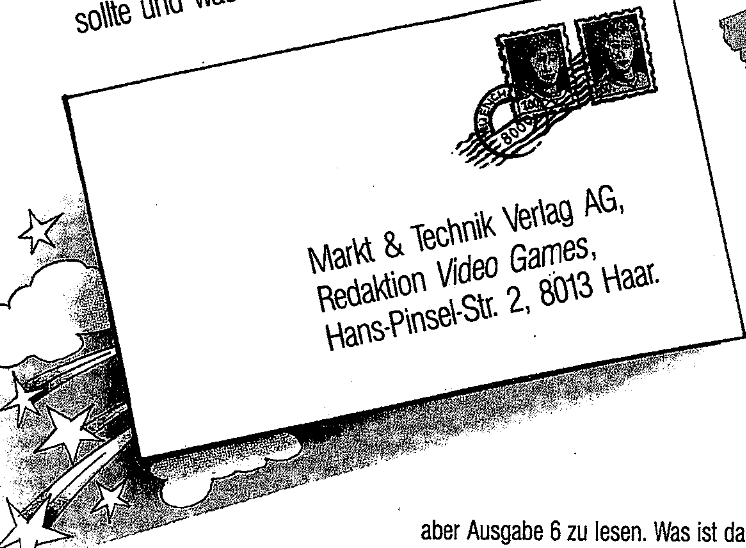
M

MB Mega-Bit: Die Speichergröße und damit auch der Umfang eines Spielmoduls. Auf den verschiedenen Konsolen sind bestimmte Modulgrößen arttypisch. Beim Super NES findet man fast nur 8 MBit Module, beim Mega Drive meist 4 MBit und bei SNK's Neo Geo 40-50! MBit. Die Modulgröße wird vor allem durch Grafik und Sound des Spiels und der Konsole diktiert. Auf dem Super NES müssen also Module zwangsläufig größer sein als auf dem Mega Drive.

Fortsetzung in Heft 10/92

HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



GETEILTE FREUDE

Wird es einen TV-Tuner für das Atari Lynx geben?

Warum entsteht nicht mal ein Videospiel, das auf zwei Module verteilt ist? Michael Schreck, Bad Sassendorf

Laut Aussage von Atari wird es keinen TV-Tuner für das Lynx geben. Ein Spiel auf zwei Modulen ist eine witzige Idee – da man theoretisch aber statt zwei 8-MBit-Modulen auch einen 16-MBit-Titel entwickeln kann, kaum rentabel. Hier wie da sind die Kosten allerdings kaum tragbar. Speicherplatz wird erst mit dem Durchbruch des CD-ROMs wieder billiger.



LAUFENDE NUMMERN

Hallo *VIDEO GAMES*, Eure Zeitschrift finde ich super! Dennoch habe ich eine Frage:

Auf dem Heft April/Mai stand Ausgabe 2, auf dem darauffolgenden war aber Ausgabe 6 zu lesen. Was ist da passiert? Thomas Büchler, Wald-Michelbach

Deine Frage ist schnell geklärt:

Als die VIDEO GAMES noch vierteljährlich oder zweimonatlich erschien, haben wir die Ausgaben eines Jahrgangs fortlaufend durchnumeriert, die April/Maiausgabe war das zweite Heft 1992. Jetzt erhalten die Ausgaben die Nummer des Monats, in dem sie in den Läden ausliegen. Die Ausgabe 6 ist also die Juni-VIDEO GAMES.



WO IST DAS CARRY-ALL?

Ich fand die Idee mit dem Zubehörtest in Ausgabe 7/92 grandios! Allerdings habe ich auch etwas zu bemängeln:

Wo war der Test für das Carry-All von Nuby, das auf der Seite 104 neben dem Pro Pouch und dem Play & Carry Case abgebildet war?

Verena Mostert, Frankfurt

Leider tauchen bei der Produktion unseres, wie anderer Magazine immer wieder technische und organisatorische Probleme auf. Das Fehlen des von Dir angesprochenen Tests ist beispielsweise von schlichtem Platzmangel verursacht worden. Trotzdem freuen wir uns immer wieder über Euer scharfes Auge, dem kein vertauschtes Foto, kein Rechtschreibfehler oder noch so kleiner Patzer entgeht. Wir sind natürlich immer bestrebt, Euch ein möglichst perfektes Heft vorzulegen, aber leider wohnt der Fehlerteufel im Detail.



MASTER OHNE ZUKUNFT?

Mir ist das Gerücht zu Ohren gekommen, daß das Master System untergeht. Es entstehen zwar immer noch Spitzenspiele, wie z.B. "Golden Axe Warrior", "Sonic" und das erstklassige "Sega Chess", aber trotzdem wird die Konsole in letzter Zeit stark vergessen und ging fast im CD-ROM-Rummel unter. Ich hatte vor, mir in nächster Zeit ein Master System zu kaufen und frage deshalb, ob sich das noch lohnt! Lars Tuncay, Zülpich

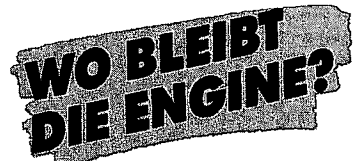
Segas Master System ist noch immer eine gute Konsole mit einer umfangreichen Spielebibliothek – die Zukunft gehört dem 8-Bitter (der nur noch in Frankreich und England zu den führenden Systemen gehört) jedoch nicht. Außerdem verblassen die einstmals interessanten technischen Daten der Konsole gegenüber neueren Systemen und dem 16-Bit-Bruder Mega Drive. Gute Spiele werden auch weiterhin noch erscheinen – daß diese in Sachen Qualität und Quantität mit der Modulflut für Mega Drive, NES, Game Boy und Super Nintendo (von kommenden CD-Konsolen ganz zu schweigen) mithalten können, ist jedoch unwahrscheinlich.



GAME-GEAR-ADAPTER

Wird es bald einen Adapter für Mega-Drive-Spiele auf dem Game Gear geben? Robert Kokoska, Herne

Einen solchen Adapter wird es mit Sicherheit niemals geben, da es technisch nicht möglich ist, 16-Bit-Spiele auf einer 8-Bit-Konsole zu spielen. Es existiert jedoch ein Adapter, mit dem man Master-System-Module auf dem Game Gear spielen kann; beide Geräte sind technisch beinahe identisch.



WO BLEIBT DIE ENGINE?

Als ich Euer Heft aufschlug, bemerkte ich, daß von der PC Engine nicht viel übrig war. Wieso werden NES-Spiele noch getestet und PC-Engine-Spiele nicht? Ihr könnt mir nicht weismachen, daß das NES besser besser ist als die Engine.

Silvio Alberti, Rombach

Die PC Engine ist die Lieblingskonsole aller Redaktionsmitglieder – sonst hätten wir das Ding schon lange aus dem Heft geschmissen. Sie ist als einzige Konsole (das Super Nintendo erscheint ja bekanntlich im Spätsommer) nicht offiziell in Deutschland erhältlich und wird nur von wenigen Fachhändlern ausgeliefert. "Freaks" kennen die NEC-Konsole (und wissen, wo's noch Software gibt), der Masse ist die Maschine jedoch unbekannt. Leider interessiert sich nur maximal jeder zwanzigste *VIDEO GAMES*-Leser für die PC Engine – dem tragen wir natürlich Rechnung.



FEUER-KNÖPFE

Ich habe mir ein Master System 2 gekauft und das Joypad meiner alten Atari-VCS-2600-Konsole daran angeschlossen. Beim Spielen merkte ich, daß man nicht mehr springen konnte, sondern mit beiden Knöpfen schoß. Woran liegt das? Marco Förster, Aschersleben

Die Joypads von Sega und Atari haben zwar dieselben Stecker, sind aber nicht kompatibel. Da an dem neunpoligen Trapezstecker für alle Feuerknöpfe (plus Select, plus Start...) nur maximal zwei Leitungen vorhanden sind, wird die Abfrage der Knöpfe unterschiedlich realisiert. Ein Austausch des Master-Pads (mit vier verschiedenen Knöpfen) durch den Atari-Stick (zwei identisch belegte Buttons) ist deshalb nicht möglich. Hier kocht jeder Hersteller mal wieder sein eigenes Süppchen. Nur Sega-Joysticks und -pads sind kompatibel.



In einer spanischen Konsolenzeitschrift, die ich mir im Urlaub gekauft hatte, waren die neuesten Game-Boy-Modelle abgedruckt. Beginnen will ich mal mit dem sogenannten "Gamegirl": Die Feuerknöpfe (die sich links befinden), sind als Herzchen geformt, der Bildschirm schimmert rosa und neben dem Schriftzug befindet sich ein Kußmund. Das geht ja noch, ein Game Boy fürs weibliche Geschlecht. Der "Mega Boy" aber haut einen glatt hin; ein wirklich megagroßes (wenn auch dünnes) Joypad, vier A+B Tasten (zwei mit Dauerfeuer) und zwei Select + Starttasten, wo bleibt da der Sinn? Natürlich verdoppelt sich somit die Breite der Konsole. Der größte Schwachsinn ist der "3-Playerboy". Für drei Spieler gibt es jeweils ein Joypad, Feuer-Start + Select-Knöpfe. Und alles auf einem Platz! Das heißt also, daß sich sechs Finger auf 15 Zentimetern rumprügeln... Typisch Amerika! Aber wie wär's, wenn Ihr mal darüber berichten würdet, denn vieles habe ich in diesem Spanischreport nicht verstanden.

Sebastian Maier, Wuppertal

Das klingt ja abenteuerlich. Wir werden uns mal nach diesen abgefahrenen Spezial-Game-Boys umhören und dann darüber berichten. Jedenfalls vielen Dank für den Hinweis.



Hey, hier schreibt Euch ein neuer Fan. Als ich die *VIDEO GAMES* 6/92 aufschlug, wäre ich fast rückwärts von Stuhl gekippt. Das was auf Seite 42 zu sehen war, ließ mich sofort zu meinem Zeitschriftenstapel laufen und die *POWER PLAY* aufschlagen. Hatte ich doch recht! Die Herren Gaksch, Forster und Hengst, die mich aus der *VIDEO GAMES* so freundlich anlächelten testen auch bei der oben genannten Zeitschrift, allerdings nicht nur Video- sondern auch Computerspiele. Daß die drei so schnell zu Euch übergelaufen sind kann ich mir kaum vorstellen. Meine einzige Erklärung dieses "Vorfalls" ist eine Verwandschaft der beiden Magazine. Sonst wären die drei ja waschechte Gauner. Das möchte ich mir aber nicht vorstellen, da die drei Redakteure eigentlich ganz sympathisch aussehen.

Andreas Thomasch-Boß, Gießen-Wieseck

*Wie bitte, unsere hochgeschätzten Redakteure arbeiten für die Konkurrenz? Die **VIDEO GAMES** wurde als Videospiele-Sonderausgabe der **POWER PLAY** geboren und erschien erst sporadisch, dann zweimonatlich. Die gleichen Redakteure, die an der **POWER PLAY** werkelten, haben auch die **VIDEO GAMES** konzeptioniert und realisiert. Unser Oberarbeitstier Martin schafft es, als Chefredakteur seine väterliche Hand über beide Hefte zu halten. Winnie ist zur **VIDEO GAMES** übergelaufen, Michael bei der **POWER PLAY** geblieben. Ihre Kompetenz stellen die beiden dem jeweils anderen Magazin nur noch sporadisch zur Verfügung.*



Den Bericht über das Mega CD fand ich super. Dazu habe ich jetzt auch noch ein paar Fragen: 1. Ihr habt geschrieben, daß vielleicht ein 3-D-Chip unters Gehäuse kommt. Was ist jetzt damit?

2. Als ich kurz nach Weihnachten mit meinem Freund in ein Konsolengeschäft gegangen bin, wurde dort das Mega CD als Japanimport angeboten, und zwar für 800 Mark! Was wird es ungefähr auf dem deuschen Markt kosten?

3. Jetzt noch eine Frage zum CD-ROM für das Super Famicom: Wird dieses CD-ROM auch einen zweiten Prozessor bekommen?

4. Ihr habt noch über eine Sony-Playstation berichtet. die Skizze sah eigentlich gut aus, aber wird Sony sie bauen?

Axel Friedemann, Mühlhheim/Main

Alles Wissenswerte zum Thema CD-ROM findest Du im Aktuellteil dieser Ausgabe. In diesem Artikel sollten alle Deine Fragen beantwortet sein.





Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO-GAMES*-Ausgaben findet.

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
82	Wonderboy 2	Sega	6/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
81	W.C. Leaderboard	U.S. Gold	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
73	Popils	Tengen	4/91
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
59	George Foremans K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
58	4 in 1	Sega	2/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
87	Parodius	Konami	6/92
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
83	Nemesis	Konami	3/91
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
83	Sagaia	Taito	2/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
82	Quarth	Konami	3/91
82	Puzznic	Taito	1/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
81	Probotector	Konami	4/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
81	R-Type	Irem	2/91
81	Castlevania	Konami	2/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
80	Monopoly	Parker	2/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
78	Choplifter 2	JVC	4/91
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Tail'gator	Natsume	3/91
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
75	Rockman World	Capcom	4/91
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
73	Nailn Scale	Dataeast	7/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
73	Castelian	Triffix	3/91
72	Spankys Quest	Taito	7/92
72	Yoshis Egg	Nintendo	8/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
72	F1 Race	Nintendo	2/91
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
72	Meteroid 2	Nintendo	1/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
71	Aventure Island	Hudson	2/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
69	Loopz	Mindscape	4/91
69	Princess Blobette	Absolute Entertainment	3/91
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
68	Harmony	Accolade	2/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
67	Fortified Zone	SNK	3/91
66	Pop Up	Infogrames	6/92
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
61	Star Saver	Taito	7/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
59	Trax	Hal	8/92
59	Dexterity	SNK	2/91
59	Battletoads	Tradewest	1/92
59	Hook	Ocean	2/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
58	Flipull	Taito	2/91
56	Home Alone	THQ	6/92
56	Addams Family	Ocean	2/92
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
55	Qix	Nintendo	1/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
53	Missle Command	Accolade	6/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
51	Turrican	Accolade	1/92
49	Snoopys Magig Show	Kemco	6/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
45	The Flash	THQ	6/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
44	Elevator Action	Taito	2/92
43	TurnnBurn	Absolute	8/92
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
30	Square Deal	DTMC	7/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
26	Dragons Lair	Imagesoft	6/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92

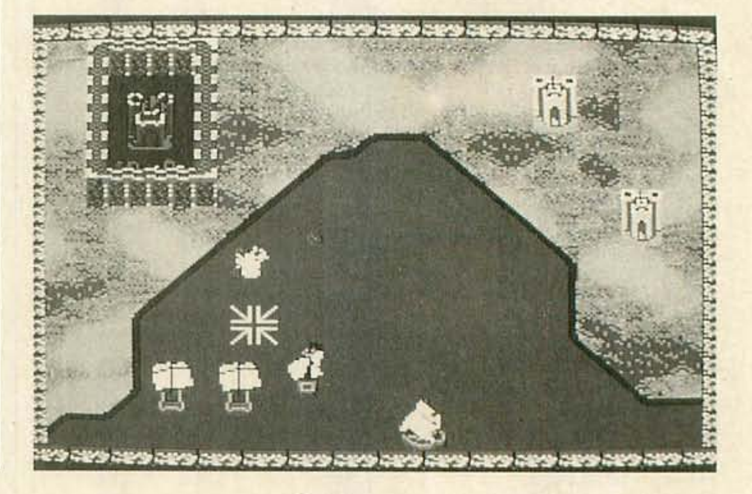
LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Shanghai	Atari	1/91
82	Ishido	Atari	4/91
80	Rampart	Atari	6/92
75	Toki	Atari	2/92
74	Block Out	Atari	2/91
74	Checkered Flag	Atari	3/91
72	Slime World	Epyx	1/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
70	Xybots	Atari	1/92
68	Hockey	Atari	6/92
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
65	Steel Talons	Atari	8/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
58	Cyberball	Atari	4/91
55	Rygar	Atari	1/91
53	Basket Brawl	Atari	6/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
52	A.P.B.	Atari	3/91
46	Hydra	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
88	Populous	Tecmagik	2/91
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Asterix	Sega	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
80	Sega Chess	Sega	1/92
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
73	Sagaia	Taito	7/92
70	Rampart	Domark	8/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
69	Psycho World	Sega	2/91
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
66	Terminator	Virgin	8/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
65	Spiderman	Sega	2/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
59	Prince of Persia	Domark	8/92
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Xenon 2 — Megablast	Imageworks	3/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
53	Line of Fire	Sega	1/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
35	Lucky Dime Caper	Sega	2/92
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
32	E-Swat	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
20	Ace of Aces	Sega	4/91

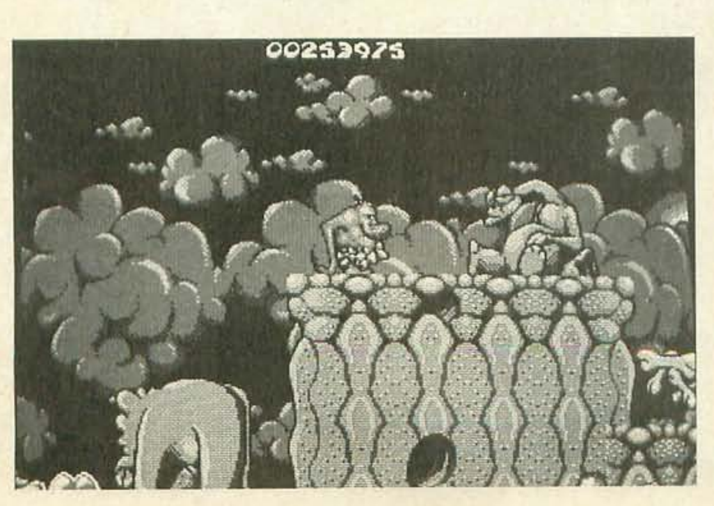


MEGA DRIVE

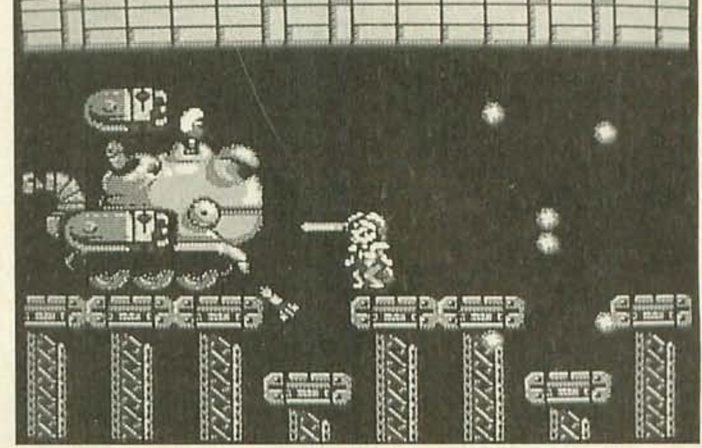
Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
88	Long Raiser	NCS	3/91
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
82	Ishido	Accolade	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	1/91



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
81	Musha Aleste	Compile	1/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
80	Tiger Heli	Treco	2/91
80	Quackshot	Sega	1/92
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
79	Gynoug	NCS	6/92
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
78	California Games	Sega	2/92
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
76	Gaiares	Reno	1/91
76	Streets of Rage	Sega	3/91
76	Alien Storm	Sega	2/91
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
75	Strider	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
72	Magig Guy	Sega	7/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
71	Sol-Deace	Reno	7/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Batman	Sunsoft	8/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
70	Dragons Eye	Home Data	7/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
70	Tournament Golf	Sega	1/91
70	Mercs (2)	Sega	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
70	F-22	Electronic Arts	4/91
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
69	Turrican	Ballistic	4/91
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
68	Undead Line	Palsoft	2/92
68	Y's 3	Renovation	2/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
67	El Viento	Wolfteam	4/91
66	Veritex	Asmik	2/91
66	James Pond	Electronic Arts	2/91



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
65	Road Blaster	Tengen	2/92
64	Slime World	Micro World	7/92
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
62	Fantasia	Sega	3/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
62	Out Run	Sega	4/91
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
61	Gain Ground	Sega	2/91
60	Flicky	Sega	3/91
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
59	Taz-Mania	Sega	8/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
58	Krustys Fun House	Flying Edge	8/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
58	Toki	Sega	2/92
57	Crackdown	Sega	1/91
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
46	Syd of Valis	Reno	6/92
45	Test Drive 2 — The Duell	Ballistic	6/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
43	Traysia	Reno	6/92
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
40	F1 Hero	Varie	8/92
38	Devilish	Sages Creation	7/92
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91



NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
89	Bucky OHare	Konami	8/92
88	Probotector	Konami	1/91
86	Battletoads	Tradewest	6/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
83	Puzznic	Taito	3/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
80	Rampart	Jaleco	6/92
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
79	Powerblade	Taito	1/92
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
78	Chessmaster	Hi-Tech	2/91
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
77	California Games	Milton Bradley	4/91
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Duck Tales	Capcom	1/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
71	Trog	Acclaim	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
70	North and South	Infogrames	1/92
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games/JVC	2/92
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
67	Rygar	Tecmo	2/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
64	Kick Off	Imagineer	2/92
63	Solistice	Nintendo	3/91
63	Batman	Sun Soft	3/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
60	Paperboy	Mindscape	1/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
57	A Boy and his Blob	Absolute Entertainment	3/91
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91
55	Crackout	Palcom	1/92
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
48	Shadowgate	Kemco	6/92
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
38	Lunar Pool	FCI	1/92
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91

SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
88	Zelda 3: Link to the Past	Nintendo	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
86	Actraiser	Enix	3/91
85	F-Zero	Nintendo	1/91
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
83	Castlevania	Konami	1/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
76	Soul Blader	Enix	2/92
75	Top Racer	Kemco	6/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
73	Addams Family	Ocean	6/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
72	Gradius 3	Konami	1/91
70	Darius Twin	Taito	2/91
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
60	Space Football	Triffix	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
58	Krustys Fun House	Acclaim	8/92
57	Cyber Formula	Takara	7/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
54	Strike Gunner	Athena	7/92
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
40	Drakkhen	Kemco	6/92
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
37	Xardion	Asmik	7/92
37	Hole in One	HAL	2/91
36	Big Run	Jaleco	2/91
21	Rocketeer	IGS	6/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92

BTX #

GALAXY



Konsole dt.+Sonic	329.-	Stealth Joystick	79.-
Clutch Joystick	99.-	Infrarot 2 Player	99.-
Sega CD Rom	499.-	Afterburner 3 CDj	139.-
Alisia Dragon e	49.-	Buck Rogers e	49.-
Cadash e	99.-	Chuck Rock e	119.-
David Robinson d	119.-	Desert Strike e	99.-
EA Hockey d	89.-	F-1 Hero j	79.-
Fantasia j	59.-	Grand Slam e	109.-
Gray Lancer j	99.-	Green Dog e	99.-
Human Wrestling j	89.-	John Madden 2 e	99.-
Kid Chameleon e	99.-	Quackshot j	69.-
Slime World j	99.-	Sonic j	69.-
Splatterhouse 2 e	119.-	Super Monaco 2 j	99.-
Tazmania e	99.-	Traysia e	129.-
Toki d	119.-	Turbo Out Run j	49.-
Twinkle Tale j	99.-	Thund.storm CDj	139.-
War.o.Etern.Sun e	139.-	Warsong e	129.-
Warrior o.Rom 2 e	129.-	Wonderboy V e	119.-

MEGA DRIVE

Monaco GP2 e	109.-
Dragon Fury e	109.-
Leaderboard e	109.-
Lemmings e	109.-
Rampart e	109.-
Terminator e	119.-
Thund.force 4j	119.-

Adv.Island e	69.-	Batman d	69.-
Batman 2 e/d	69.-	Blades of Steel e	49.-
Bubble Bobble d	69.-	Bugs Bunny 2 e	69.-
Blaster Master d	75.-	Boulderdash d	59.-
Boxxle 2 e	69.-	Blues Brothers e	69.-
Castlevania 2 d	69.-	Castelian e	49.-
Double Dragon 2 d	69.-	Duck Tales d	59.-
Elevator Action d	69.-	Faceball 2000 e	69.-
Fighting Simul.e	69.-	Gauntlet 2 d	69.-
Jeep Jamboree e	69.-	Kid Icarus d	69.-
Marble Madness d	59.-	Mario Land e/d	49.-
Nemesis 2 d	69.-	Hudson Hawk e	59.-
Light Player d	39.-	Pac Man d	69.-
Prince of Persia e	69.-	Simpsons d	69.-
Spankys Quest d	69.-	Soccermania e	49.-
Skate or die 2 d	69.-	Track Meet e	69.-
T.M.N.T.d	59.-	T.M.N.T.2 e	49.-
World Cup d	59.-	Viking Child e	69.-

GAMEBOY

Final Fant.II e	69.-
Fin.Fant.Adv.e	69.-
Fin.Fant.Saga e	79.-
Parodius d	75.-
Probotector d	69.-
Star Trek d	69.-
Tiny Toons d	69.-

Air Assault e	69.-	Alien Syndrome j	45.-
Crystal Warriors d	75.-	GG Shinobi	49.-
Master Gear	39.-	Mickey Mouse j	59.-
Olympic Gold e	79.-	Outrun Europe e	75.-
Space Harrier j	49.-	Spiderman d	75.-
Super Kick Off d	79.-	Wonderboy 2 j	49.-

GAME GEAR

Monaco GP2 e	69.-
Rampart e	69.-
Wimbledon e	69.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Burning Fight	279.-	Cyberlip	229.-
Fatal Fury	319.-	King Monsters 2	299.-
Last Resort	329.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-
Soccer Brawl	289.-	Thrash Rally	289.-

NEO GEO

Androdunos	299.-
World Hero	449.-
Ninja Comm.	299.-

Lynx 2	199.-	Comlynx-Kabel	20.-
Batman	79.-	Casino	75.-
Chequered Flag	75.-	Hydra	75.-
Rampart	75.-	Stun Runner	75.-
Turbosub	75.-	Toki	75.-
Viking Child	75.-	Warbirds	75.-

LYNX

Basketbrawl	79.-
Ice Hockey	75.-
Steel Talons	79.-

XE-1 SFC Joyst.	229.-	Ascii Joypad	59.-
Universal Adaptor	39.-	Arcana e	139.-
Addams Family d	129.-	Blayzon j	129.-
Bowling e	129.-	Castlevania 4 d	129.-
Dinosaurs j	149.-	Earth Light j	149.-
F1 Super Driving j	149.-	Golden Fighter j	169.-
Hook e	129.-	Lemings d	129.-
Out o.this World e	139.-	R-Type d	99.-
PGA Tour Golf	129.-	Phalanx j	149.-
Prince of Persia j	129.-	Rom.o.3 Kingd.e	119.-
Super Soccer d	99.-	WWF Superst. d	129.-
T.M.N.T. 4 d	129.-	Zelda 3 e	129.-

SUP.FAMICOM

Super NES us	399.-
Super NES d	329.-
NintendoSpiele	99.-
KonamiSpiele	129.-
AcclaimSpiele	129.-

PC Engine	299.-	PC Engine LT	1499.-
PC Engine Duo	999.-	SuperCD-Rom	699.-
Joypad Aven.3	49.-	Systemcard 3.0	179.-
Turbografx +Bonk	299.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Addams Family Ce	119.-	Baby Joe SCj	119.-
Builder Land j	119.-	Bonanza Brot.SCj	119.-
Color Wars j	119.-	Daviscup Ten.SCj	99.-
F1 Circ.Spec.SCj	119.-	Kick Boxing SCj	119.-
Longnose Goblin j	99.-	Macros 2036 SCj	119.-
Power League 5 j	119.-	Star Paroger SCj	119.-
Star Mobil Cj	119.-	Stratego j	119.-
Tower o.Druaga j	119.-	Zero Wing CDj	119.-

PC ENGINE

Alzadick j	89.-
Soldier Blade j	119.-
Pop'n Magic j	119.-
Rayxamber 3 j	119.-
Tatsujin j	119.-

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.
Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
Btx: * Galaxy #
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

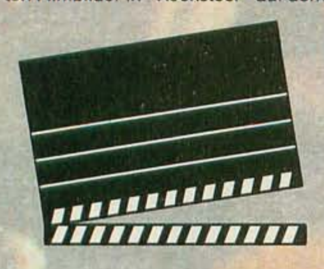


Kamera ab – Film läuft

Wer im dunklen Kinosaal regelmäßig einschläft, kann dank seiner Konsole selbst in die Rolle der Hauptfigur schlüpfen, aktiv mit- und alles besser machen. Wir verraten Euch, welche Kostüme Ihr anlegen solltet.

Spieleentwicklungen nach bekannten Kino- oder Fernsehfilmen sind beinahe schon zu einem eigenen Genre avanciert. Immer öfter greifen die Softwarehäuser auf prominente Vorlagen zurück, wenn sie ihre Spiele entwickeln — große Namen (z.B. "Terminator" oder "Hook") versprechen eben einen großen Gewinn. Je bekannter ein Film, desto besser läuft die Umsetzung. Dafür sorgt der Medienrummel um die jeweilige Vorlage, die den Softwarehäusern oft das eigene Marketing abnimmt oder erleichtert. Gefällt dem Publikum der Film, ist auch die erste Hürde zur Modulkaufentscheidung genommen. Spätestens nach Lesen des Werbetextes (überschwengliche Formulierungen über die Qualität der angeblichen 1:1-Umsetzung) schnappt sich der Kunde das Modul, und der Lizenznehmer hat sein Ziel erreicht.

Natürlich will die Kundschaft nicht allein den Namen kaufen, sondern auch Qualität — so gut wie ein "normales" Spiel ohne berühmte Vorlage sollte die Umsetzung schon sein. Dabei wird er häufig enttäuscht, denn allzuoft müssen bekannte Titel als verkaufsfördernde Verpackung für mißlungene Spielchen herhalten. Vorrangig sollte ein Softwarehaus bei der Umsetzung darauf achten, die Atmosphäre des Films aufs Modul zu bannen. Das klingt abstrakt und stellt die Entwickler vor ein ernstes Problem: Grafik allein (wie z.B. die digitalisierten Filmbilder in "Rocketeer" auf dem Super Nintendo) reicht nicht aus — bei einer guten Filmlizenz muß sich der Spieler mit dem Hauptdarsteller identifizieren können. Er muß handeln und agieren wie die Person im Film, und ähnliche Abenteuer und Gefahren überstehen — und das mit unkomplizierter Steuerung, ausgeklügeltem Spielablauf und großem Motivationsschub.



Applaus, Applaus: Komödien

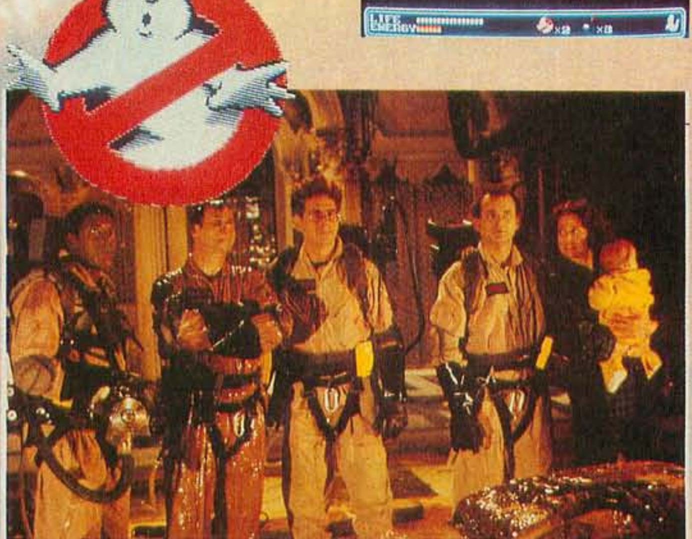
Den Startschuß zum Kauf und Verkauf von Lizenzen gab eine der umsatzträchtigsten Komödien:







Die Addams sind ziemlich seltsame Gestalten, bei denen es regelmäßig was zu Lachen gibt. Gleiches gilt für die Super-Nintendo-Konvertierung.



Schon zweimal gingen die drei Geisterjäger unter der Regie von Ivan Reitman auf Geisterjagd. Ein kurzweiliger Geisterspaß.

Ghostbusters steht mit einem Einspielergebnis von 214,1 Mio. Dollar auf Platz 10 der Filmweltrangliste und ist ein ebenso spannender wie lustiger Streifen. Activision gelang mit der ersten Filmumsetzung ein *Superhit* auf dem Atari VCS. Die Umsetzungen für Mega Drive, Master System und Game Boy sind nicht minder unterhaltsam und plazieren sich im oberen Mittelfeld. Wie der Film, fiel auch das Fortsetzungsspiel **Ghostbusters 2** (nur für den Game Boy) im Vergleich zum ersten Teil stark ab.



Im Gegensatz zu den vier Geisterjä*gern wird* der neunjährige Kevin von zwei vertrottelten Einbrechern belästigt. Der chaotische Kampf Kleinkind gegen Verbrecher gefiel so vielen Zuschauern (281,5 Mio. Dollar Einspielergebnis), daß der zweite Teil von **Home Alone** ("Kevin allein zuhause" ist der deutsche Verleihtitel) abgedreht wurde und in wenigen Monaten in den USA anläuft. THQ gab sich jedoch wenig Mühe mit der Umsetzung und fabrizierte auf dem Super Nintendo ein Beinahverbrechen.

Ebenso armselig geriet Oceans Versuch, die in den USA sehr erfolgreiche **Addams Family** auf den Game Boy zu konvertieren. 14 Level lang schiebt sich Familienvater Gomez auf der Suche nach Kindern und Angetrauter schnarchend vorwärts. Zum Glück übernahm ein anderes Programmierteam die Super-Nintendo-Version: Auf dem 16-Bit-Gerät entstand so ein aufregendes und abwechslungsreiches Hüpfspiel.

Lights, Camera... Action!

Actionfilme sind aufgrund ihrer Akzeptanz beim Publikum äußerst beliebte Umsetzungsopfer. Wählt der Hersteller für eine Filmlizenz das Actiongenre, spielen aber auch handfeste wirtschaftliche Gründe mit: Ein Action- oder Geschicklichkeitsspiel läßt sich schneller und einfacher auf das Thema ummünzen, als ein Abenteuer- oder Rollenspiel; ein paar Sprites und Hintergründe geändert, schon wird aus "Total Recall" der neueste "Terminator".

Oft geht das schief: Eine Bruchlandung wurde z.B. das Kerosinspektakel **Top Gun** mit Sunnyboy Tom Cruise und der hübschen Kelly McGillis in den Hauptrollen. Der lahmen Umsetzung entzieht man am besten die Fluglizenz! Und obgleich noch nicht auf Zelluloid gebannt, setzt Konami mit der Fortsetzung **Top Gun 2** die Meßlatte für schlechte Spiele noch ein bißchen tiefer.

Bleiben wir bei Tom Cruise und seinen Spielfilmen: In **Days of Thunder** ("Tage des Donners") heizt er in seiner Stock Car über ein halbes Dutzend Rennpisten, ohne dabei aus dem Kurs zu fliegen. Mit "Pitstop"-Spielprinzip und schleppender Vektorgrafik konnten die Mindscape-Designer aber nicht einmal einen Fahrschüler vors NES locken.

Aus einer anderen Ecke kommt der Actionfilm **Die Hard**, mit dem Bruce Willis, der bis dahin kaum bekannte Star aus "Moonlighting — das Modell und der Schnüffler", seinen internationalen Durchbruch feierte. Leider ist die PC-Engine-Umsetzung (Vertikalballerei im Stil von "Rambo") nicht halb so spannend und aktionsgeladen wie der mitreißende Actionstreifen. Die NES-Version testen wir übrigens in der nächsten *VIDEO GAMES*.

Scharf geschossen wird auch bei **Robocop**, der Videospielversion einer Zukunftsvision von Paul Verhoeven: Ein Cyborg (halb Mensch, halb Maschine) sorgt in Neo-Detroit für Ordnung. Trotz der außergewöhnlichen Vorlage konnte das Game-Boy-Spiel nicht überzeugen und erhielt im Test nur eine mittelmäßige Spielspaßwertung.

Mega-Drive-Söldner kommen mit **Rambo 3** auf ihre Kosten. Dem Hersteller Sega fiel's leicht, die flache Handlung zu einem fetzigen 16-Bit-Modul zusammenzuschustern: In der Rolle des Sylvester "Rambo/Rocky" Stallone müßt Ihr ganze Divisionen russischer Soldaten in Fetzen schießen; am Ende liegt man seinem Freund Oberst Trautman in den Armen, der im russischen Gefangenenlager auf Euren Auftritt harrte.

To be continued: TV-Serien

Neben Kinofilmen werden auch beliebte Fernsehserien Opfer der lizenzhaschenden Softwarefirmen. Eine gelungene Umsetzung zur beliebten Fernsehserie **Alf** war die Master-System-Version auf keinen Fall. Glücklicherweise wurde das Modul den tapferen Besitzern des Sega-Geräts nie zugemutet — es wurde zwar entwickelt und beworben, aber niemals auf den Markt gebracht.

Ebenso bekannt wie Alf ist die Fernsehserie, die Taito für das NES adaptiert hat. Spielerisch ist der Flugsimulationsversuch **Airwolf** eine Bruchlandung: Die Designer haben sich zu wenig am gelenkigen Kampfhubschrauber der TV-Serie orientiert und statt dessen eine Jumbojet-träge Steuerung eingebaut.

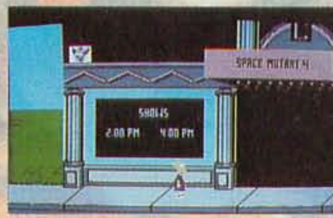
Positiver waren die *VIDEO-GAMES*-Kritiken zu **Super Airwolf** auf dem Mega Drive. Zuerst fliegt Ihr von unten nach oben, dann bewegt man sich zu Fuß über den (bald blutig-rot gefärbten) Dschungelboden.

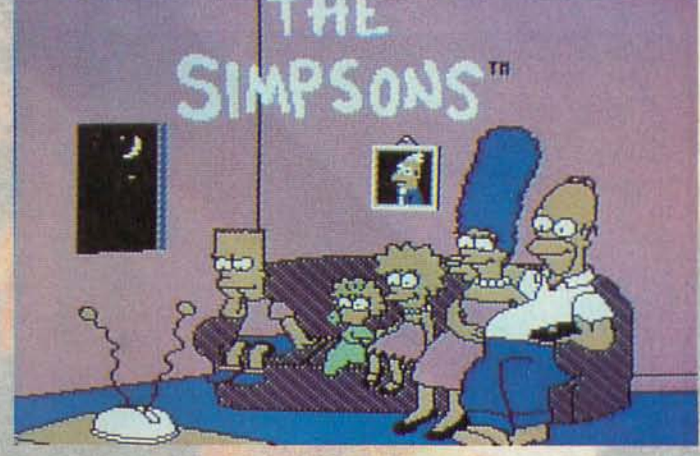
Anarchofreunde sollten sich statt mit dem martialischen Airwolf mit der TV-Sippe **The Simpsons** abgeben. Das horizontal scrollende Hüpf- und Springspiel wurde appetitlich verpackt, doch leider fehlt der letzte Sahnetupfer auf dem Spielbarkeitskuchen. Mehrere Teile sind bereits für das Super Nintendo geplant ("Bart's Nightmare") — *der* mittelprächtige Ableger "Krusty's Funhouse" ist vor kurzem erschienen.

Viel besser, aber schon etwas älter, ist **Mission Impossible**. Palcom hat dieses NES-Spiel zur Kultserie "Cobra, übernehmen sie" gestrickt und den *Flair der* cleveren Agentenserie gekonnt eingefangen — ein Actionspiel mit Adventure-Elementen, das nicht nur Fans der Serie gefallen wird.



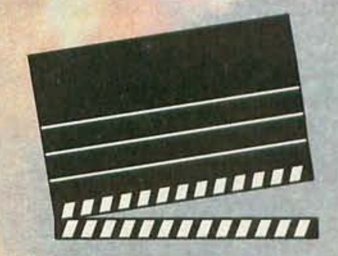
Chaotisch geht's im Simpsons-Clan zugange. Der Ableger "Krusty's Funhouse" ist nicht das Gelbe vom Ei.









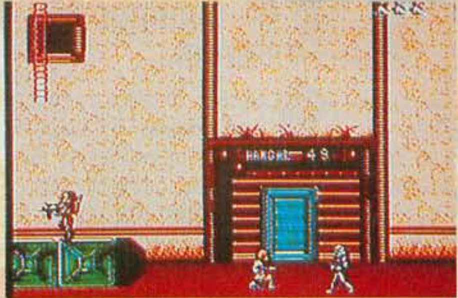












George Lucas' brillante Produktion aus dem Jahr 1977 wurde bislang nur auf das NES umgesetzt

Die Lucas-Spielberg-Connection

Geht es um die Kassenschlager im Kino, stehen zwei Namen an erster Stelle. George Lucas, Erfinder der "Star Wars"-Trilogie und dessen Freund Steven Spielberg ("Der weiße Hai", "Indiana Jones" oder "Hook") sind für die meisten erfolgreichen Abenteuerfilme der letzten zehn Jahre verantwortlich. Damit gehen natürlich auch die stärksten Lizenznamen auf ihr Konto.

Gingen frühe Lucas-Spiellizenzen noch an Konzerne wie Parker oder Atari, beschäftigt sich seit Ende der achtziger Jahre eine eigene Lucas-Arts-Abteilung (Lucasfilm Games) mit der Umsetzung und Entwicklung von Videospielen. Die erste Eigenadaption war **Star Wars** (Einspielergebnis des Filmes: 322,7 Mio. Dollar und damit Rang 2 hinter Spielbergs "E.T.") und wurde exklusiv für das NES programmiert. In unserem Test trumpfte das Spiel mit einer Wertung von 77 auf — statt mit den Effekten des Films glänzte die NES-Version mit Spielbarkeit. Die Umsetzung des zweiten Teils geriet etwas schwächer und ist derzeit ebenfalls nur für Luke Skywalkers mit NES erhältlich.



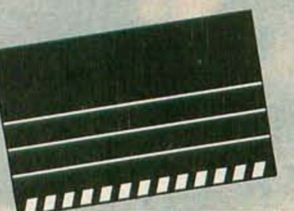
Fast genauso erfolgreich lief **Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes** (mit 242,2 Mio. Dollar Kasse Platz 6 im Einspielgetümmel der Spitzenproduktionen). Auf dem Master System konnte der gute Indy aber schnell seinen Hut werfen, da sich die Umsetzung als typisches Plattformspiel ohne direkten Bezug zur Filmvorlage entpuppte.

Für die Zukunft hat Lucasfilm Games weitere heiße Eisen im Feuer: Auf dem Mega Drive sollen die Grafikadventures "Loom", "Indiana Jones and the Last Crusade" und "Secret of Monkey Island" erscheinen, auf dem Super Nintendo ist unter anderem "Super Star Wars" geplant.

Spielbergs Schützling Joe Dante darf sich ebenfalls über eine Umset-



Drei gute Filme — kein gutes Spiel. Indiana Jones machte auf Computersystemen eine bessere Figur.



Die erfolgreichsten Kinofilme

Platz	Titel	Einspielergebnis (US-$)	Umsetzungen für	geplant für
1.	E.T.	360,0	—	—
2.	Star Wars	322,7	NES	Super Nintendo
3.	Kevin allein zuhaus	281,5	Game Boy, NES, Super Nintendo	—
4.	Rückkehr der Jedi-Ritter	263,7	—	Super Nintendo
5.	Batman	251,2	Game Boy, NES, Mega Drive, PC-Engine	—
6.	Indiana Jones	242,4	Master System	Super Nintendo, Mega Drive
7.	Beverly Hills Cop	234,8	—	—
8.	Imperium schlägt zurück	223,1	NES	Super Nintendo
9.	Ghost	217,4	—	—
10.	Ghostbusters	214,1	Mega Drive	—
11.	Terminator 2	204,3	Game Boy, NES	Super Nintendo, Mega Drive

Quelle Einspielergebnis: Cinema





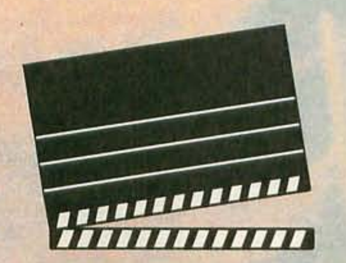
zung freuen. Obwohl sich seine "Gremlins"-(Film-)Fortsetzung nicht als Renner entpuppte, erschienen die Gremlins auch schnell auf dem Game Boy. Das Spiel geriet spielerisch solide, bot aber nichts Neues .

Ins Lizenzbecken trudelte nun auch Steven Spielbergs neuste Großproduktion "Hook" ein. Ocean, der ungekrönte Lizenzkönig der Spielebranche, sicherte sich die Lizenz und setzte sie auf Game Boy und Super Nintendo um. Die 16-Bit-Version macht zwar einen besseren Eindruck als Peter Pans mißlungener Game-Boy-Auftritt, ist inhaltlich jedoch ähnlich gehalten: Biedere Jump'n'Run-Kost, die sich bestenfalls grafisch vom Film inspirieren ließ.





"Hook", die neuste Filmproduktion von Steven Spielberg, kommt dem kundigen Kinogänger überzogen und systematisch vor. Die Umsetzungen sind ebenfalls nur durchschnittlich.





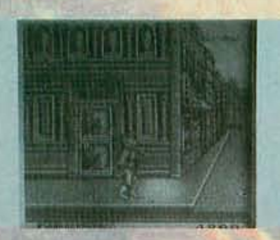
Fantastische Reisen

Gerade das Fantasy-Genre bietet Softwarekünstlern und Level-Designern einen vortrefflichen Ideenspielplatz. Abgefahrene Grafik und befremdende Situationen sind ein Muß.

In der Frühzeit der NES-Programmierkunst erschien **Goonies 2**, ein tüftellastiges Action-Adventure mit Jump'n'Run-Elementen. Eure Aufgabe besteht darin, die Fratelli-Gang ausfindig zu machen, die Eure Freundin Annie und sechs Goonies (eine militaristische Fünf-Freunde-Abart) verschleppt hat.

Nur zu viert prügelten sich die **Teenage Mutant Hero Turtles**. Ursprünglich für Comic-, Film- und Spielhallenauftritte konzipiert, sorgte diese Schildkröten-Gang bereits zweimal auf dem NES und auf dem Super Nintendo für Furore. Bedauerlicherweise stören miese Steuerung und flackernde Sprites den Spaß an der ersten NES-Version aus dem Jahre 1990. Besser gerieten die NES- und Game-Boy-Versionen zur Filmfortset-



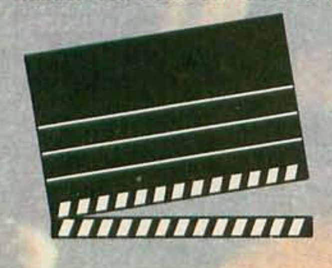


Alle Filmumsetzungen auf einen Blick

Titel	Hersteller	System	Spielspaß	Filmjahrgang	Filmbewertung
Addams Family	Ocean	Game Boy	56%	1990	durchschnittlich
Addams Family	Ocean	Super Nintendo	73%	1990	durchschnittlich
Airwolf	Taito	NES	21%	seit 1985	für Fans
Alf	Sega	Master System	24%	seit 1987	empfehlenswert
Asterix	Sega	Master System	82%		empfehlenswert
Batman	Sunsoft	Game Boy	80%	1989	empfehlenswert
Batman	Sunsoft	NES	63%	1989	empfehlenswert
Batman	Sunsoft	Mega Drive	73%	1989	empfehlenswert
Batman	Sunsoft	PC-Engine	47%	1989	empfehlenswert
Beetlejuice	LJN	NES	56%		durchschnittlich
Beetlejuice	LJN	Game Boy	37%		durchschnittlich
Bill & Ted	LJN	Game Boy	80%	1990	für Fans
Bill & Ted	Atari	Lynx	35%	1990	für Fans
Bugs Bunny	Kemco	NES	59%		empfehlenswert
Bugs Bunny	Kemco	Game Boy	69%		empfehlenswert
Days of Thunder	Mindscape	NES	29%	1990	durchschnittlich
Dick Tracy	Sega	Mega Drive	73%	1990	für Fans
Dick Tracy	Sega	Master System	62%	1990	für Fans
Dick Tracy	Bandai	Game Boy	54%	1990	für Fans
Die Hard	Nihon Bussan	PC-Engine	52%	1988	empfehlenswert
Duck Tales	Capcom	Game Boy	67%	seit 1989	empfehlenswert
Empire strikes back	Lucasfilm	NES	69%	1980	empfehlenswert
Fantasia	Sega	Mega Drive	62%	1941	hervorragend
Flintstones	Sega	Master System	50%		durchschnittlich
Flintstones	Taito	NES	69%		durchschnittlich
Ghostbusters	Sega	Mega Drive	64%		empfehlenswert
Ghostbusters 2	Activision	Game Boy	65%	1990	durchschnittlich
Ghostbusters 2	Activision	NES	19%	1990	durchschnittlich
Goonies 2	Konami	NES	79%	—	nicht produziert
Gremlins 2	Sunsoft	Game Boy	68%	1990	durchschnittlich
Gremlins 2	Sunsoft	NES	62%	1990	durchschnittlich
Home Alone	THQ	Game Boy	56%	1990	durchschnittlich
Home Alone	THQ	Super Nintendo	??%	1990	durchschnittlich
Hook	Ocean	Game Boy	59%	1991	durchschnittlich
Hunt for Red October	Hi-Tech	NES	65%	1990	empfehlenswert
Hunt for Red October	Hi-Tech	NES	64%	1990	empfehlenswert



Im Teenage Turtles-Spiel seid Ihr gehalten, Eure Freundin aus den Händen von Ratte Shredder zu befreien





Einer der Filmblockbuster 1990 war "Batman" mit Michael Keaton

Batman

Film-Blockbuster **Batman** (auf dem fünften Platz der Erfolgsliste) flatterte in so gut wie jeden Modulschacht. Als erstes erschien die Game-Boy-Version, die dem spitzohrigen Helden gut zu Gesicht steht. Mit einer Spielspaßwertung von 79 Prozent zählt das Spiel auch heute noch zu den besten Titeln für das Nintendo-Handheld. Sunsoft veröffentlichte wenig später die Mega-Drive-Version, die vor kurzem auch offiziell in Deutschland erschienen ist. Dieses Spiel rund um den schwarzen Flattermann beeindruckt durch kurzweiliges Spieldesign (Jump'n'Run mit Ballereinlagen) und umfangreichen Level-Aufbau.

Anders präsentiert sich die Version auf der PC-Engine: Hier sieht man das Spielgeschehen von schräg oben und muß Batman durch Labyrinthe steuern — auf Dauer wird das langweilig.

Die Fortsetzung **Batman 2 — Revenge of the Joker** ist ebenfalls schon für den Game Boy zu haben, hat aber nichts mit dem Kinonachfolger zu tun (der läuft ab Herbst dieses Jahres auch in deutschen Kinos). Eine filmgerechte Umsetzung ist unter anderem für das Mega Drive geplant.



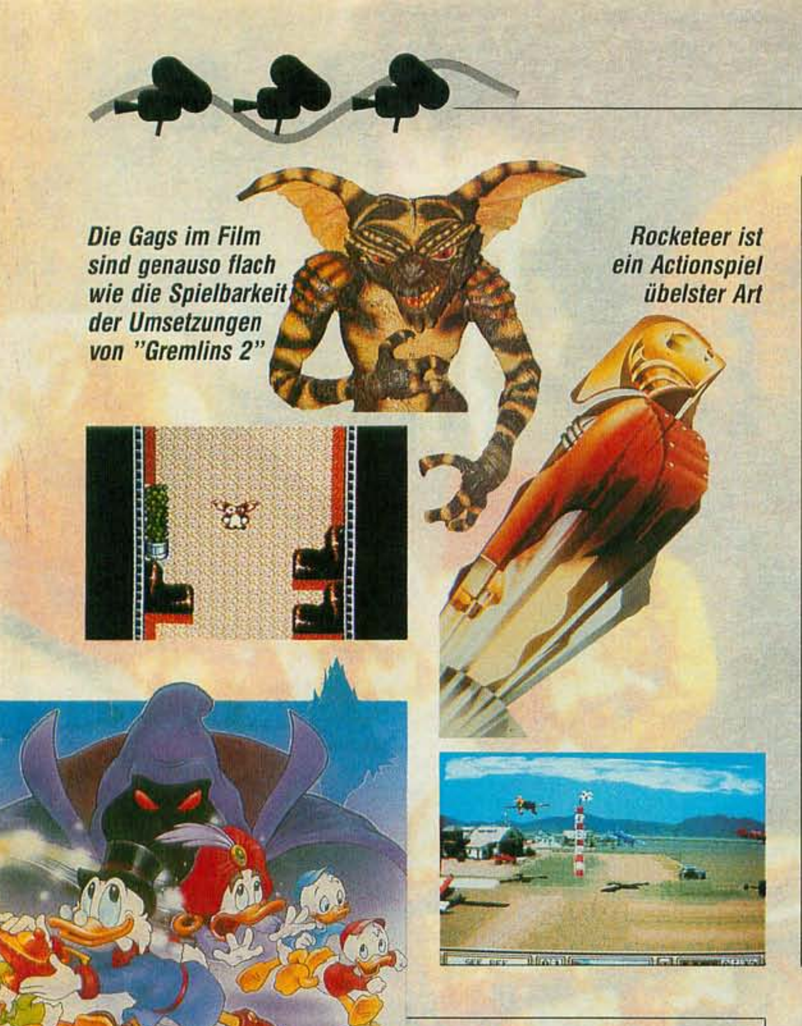
Indiana Jones	U.S. Gold	Master System	48%	1981	empfehlenswert
Mickey Mouse	Sega	Mega Drive	82%	seit 1924	empfehlenswert
Mickey Mouse	Sega	Master System	82%	seit 1924	empfehlenswert
Mickey Mouse 2	Kemco	Game Boy	68%	seit 1924	empfehlenswert
Mission Impossible	Palcom	NES	74%		empfehlenswert
Moonwalker	Sega	Mega Drive	59%	1987	für Fans
Moonwalker	Sega	Master System	59%	1987	für Fans
Navy Seals	Ocean	Game Boy	69%	1990	durchschnittlich
Quackshot	Sega	Mega Drive	80%	Donald Duck seit 1943	empfehlenswert
Rambo 3	Sega	Mega Drive	78%	1989	durchschnittlich
Robin Hood	Virgin	NES	51%	1990	empfehlenswert
Rocketeer	IGS	Super Nintendo	21%	1990	für Fans
Roger Rabbit	Capcom	Game Boy	33%	1988	empfehlenswert
Simpsons	Acclaim	Game Boy	65%	1989	empfehlenswert
Spider-Man	Sega	Mega Drive	59%	1978	durchschnittlich
Spider-Man	Sega	Master System	65%	1978	durchschnittlich
Star Wars	Lucasfilm	NES	77%	1977	hervorragend
Snoopy	Kemco	Game Boy	49%		durchschnittlich
Super Airwolf	Kyugo	Mega Drive	63%	ab 1985	für Fans
Teenage Mutant Turtles	Konami	NES	57%	1990	durchschnittlich
Teenage Mutant Turtles	Konami	Game Boy	62%	1990	durchschnittlich
Teenage Mutant Turtles 2	Konami	NES	77%	1991	durchschnittlich
Teenage Mutant Turtles 2	Konami	Game Boy	81%	1991	durchschnittlich
Terminator 2	LJN	Game Boy	39%	1990	empfehlenswert
Terminator 2	LJN	NES	59%	1990	empfehlenswert
Tiny Toon Adventures	Konami	Game Boy	81%	1990	durchschnittlich
Tiny Toon Adventures	Konami	NES	80%	1990	durchschnittlich
Tom & Jerry	Hi-Tech	NES	71%		empfehlenswert
Total Recall	Acclaim	NES	39%	1990	empfehlenswert
Top Gun	Konami	NES	40%	1987	durchschnittlich
Top Gun 2	Konami	NES	39%	—	nicht produziert

zung. Vor allem die jungen Fans der Amphibien werden mit dem Prügelspiel zufrieden sein.

Die gleiche Zielgruppe spricht Sega mit **Moonwalker** an, das angeblich in Zusammenarbeit mit Megastar Michael Jackson entwickelt wurde. Michaels Tanzkünste kommen sowohl auf dem Mega Drive, als auch auf dem Master System gut 'rüber. Pixel-Michaels Aufgabe besteht darin, eine bestimmte Zahl Kinder aus verschiedenen Häusern zu befreien, hat mit der Handlung des Films also nicht mehr viel gemein. Moonwalker ist so eher eine eigenständige Jackson-Show mit "Thriller"-Musicbox.



Auf Mega Drive und Master System schwingt Superstar Jackson seine Hüften



Die Gags im Film sind genauso flach wie die Spielbarkeit der Umsetzungen von "Gremlins 2"

Rocketeer ist ein Actionspiel übelster Art



Das Filmereignis schlechthin war "Terminator 2" mit Arnold Schwarzenegger.

Schwarzenegger

Würde Arnold Schwarzenegger nicht soviel Kohle mit seinen Filmen verdienen, hätte er manchen Programmierern mit Sicherheit eines auf den Deckel gegeben — zum Großteil kann man die Umsetzungen seiner Filme nämlich vergessen.

Terminator 2 — Judgement Day auf dem Game Boy traf's am härtesten: Im kritischen **VIDEO-GAMES**-Test ließen wir an dieser fantasielosen Umsetzung kein gutes Haar — trotzdem wurde der erhoffte Verkaufserfolg daraus. Arnolds Muckies machen's möglich.

Aus dem Jahr 1990 stammt Arnies Ausflug in die Zukunft und auf den Mars. Als Dennis Quaid versucht er dort, sein Gedächtnis wiederzufinden. Dabei bemerkt der Mann ohne Erinnerung, daß er früher ein ziemlich fieser Bursche war. Die NES-Umsetzung war düster wie die Atmosphäre des Films — leider ungewollt und nur in Hinsicht auf die spielerischen Qualitäten. **Total Recall** solltet Ihr total aus Eurer Erinnerung löschen.



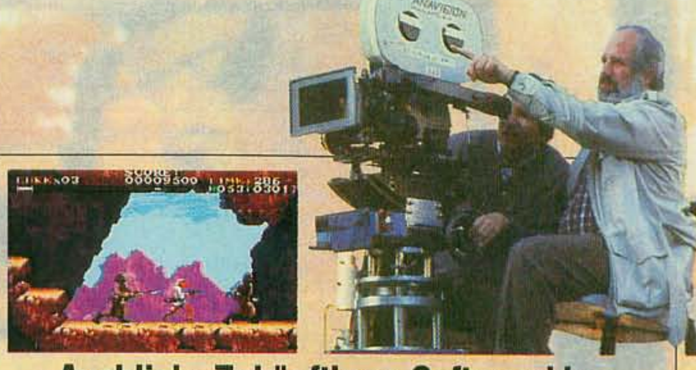


Fast schon Comicqualität hat die "Umsetzung" der Donald-Duck-Saga. Hier "Quackshot".

Disneys Farbtupfer

Was ließe sich in die bunte Welt der Videospiele grafisch getreuer umsetzen als ein Zeichentrickfilm? Sega beispielsweise machte sich nach dem Einkauf der Lizenzen direkt an die Umsetzung bekannter Disney-Themen. Heraus kamen grafisch wie spielerisch wunderbare Spiele auf Game Boy, Master System, Game Gear und Mega Drive. **Mickey Mouse 1 und 2** sowie **Mickey's Dangerous Chase** sind für den Game Boy erhältlich, **Mickey Mouse: Castle of Illusion** und **Fantasia** sind die bekannten Mega-Drive-Titel. Die Rolle des artverwandten Enterichs Donald Duck übernehmt Ihr im grafisch herausragenden **Quackshot** (Mega Drive) und in **Lucky Dime Caper** (Master System und Game Gear).

Die neueste Serie aus Walt Disney's Softwareschmiede ist ebenfalls schon für den Game Boy erhältlich: die **Duck Tales** zum Mitspielen. Ihr steuert Onkel Dagobert auf der Suche nach seiner gekidnappten Verwandtschaft. In althergebrachter Jump'n'Run-Manier verteidigt sich der geizig-liebenswerte Kauz mit seinem Spazierstock gegen eine Schar drolliger Widersacher.



Ausblick: Zukünftiges Softwarekino

Titel	Hersteller	System(e)	Erscheinungstermin
Batman	Konami	Super Nintendo	4. Quartal '92
Batman 2	Sunsoft	Super Nintendo, Mega Drive	4. Quartal '92
Captain America	Data East	Mega Drive	4. Quartal '92
Feivel goes West	Hudson	Super Nintendo	unbekannt
Home Alone 2	T*HQ	Super Nintendo	1. Quartal '93
Indiana Jones 3	Lucasfilm	Mega Drive	4. Quartal '92
James Bond Duel	Domark	Mega Drive	4. Quartal '92
Little Mermaid	unbekannt	Super Nintendo	unbekannt
Mickey Mouse	Capcom	Super Nintendo	unbekannt
Predator 2	Mirrorsoft	Mega Drive	4. Quartal '92
Robocop 3	Ocean	Super Nintendo	unbekannt
Simpsons	Konami	Super Nintendo	4. Quartal '92
Spider-Man	Acclaim	Super Nintendo	4. Quartal '92
Star Trek	Spectrum Holobyte	Super Nintendo	4. Quartal '92
Superman	Sunsoft	Super Nintendo, Mega Drive	4. Quartal '92
Swamp Thing	T*HQ	Super Nintendo	unbekannt
Terminator	Virgin	Super Nintendo, Mega Drive	4. Quartal '92
Terminator 2	LJN	Super Nintendo, Mega Drive	1. Quartal '93
Tim & Struppi	Virgin	Mega Drive	unbekannt
Turtles in Time	Konami	Super Nintendo	4. Quartal '92

Diese Tabelle erwähnt die wichtigsten der momentan geplanten Filmumsetzungen. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Veröffentlichungstermine sind ebenfalls mit Vorsicht zu genießen.


EXTRA POWER
GAME GENIE
EXTRA POWER
Für viele Videospiele
Pour des jeux vidéo
Voor veel videospellen
Code Masters
GAME GENIE ist echt genial: Einfach auf die Spielcassette stecken und zusammen in das Gerät schieben, und schon kannst Du - je nach vorhandenem Video-Spiel - :
• in jeden Level einsteigen
• ewig leben
• höher und weiter springen
• schneller laufen
und vieles mehr.
GAME GENIE ist NES-kompatibel und unterstützt über 80 der bekanntesten Video-Spiele.
Und im Begleitbuch findest Du etwa 1.000 Tricks und Level Codes, die Dich in null-komma-nix zum Meister der Video-Spiele machen !
GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt
INVENTED BY CODEMASTERS
EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE
Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90. Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen. Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf

ARTENSCHUTZ

LEMMINGS

Endlich hat ihre beschwerliche Wanderung die kleinen Pelztierchen auch in den Modulschacht des Mega Drive geführt. Die kleinen blauen Geschöpfe mit dem wippenden Schopf watscheln wie eh und je unbeirrt auf Abgründe zu, finden in kleinen Wasserlöchern ihr feuchtes Grab und lassen sich im Strahl eines Flammenwerfers oder in einem Magmasee grillen. Der Tierfreund hat Schwerstarbeit zu leisten, um die Tierchen vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Dazu teilt Ihr einem Lemming eine bestimmte Aufgabe zu, die den anderen den Weg von der Falltür zum Ausgang der Höhle ebnet.

Aus einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand pickt Ihr die Aufgabe heraus, durch "Anklicken" mit dem Fadenkreuz erfährt der entsprechende Lemming, welcher Job ihm zugedacht wurde. Diesen führt er dann bis zum (bitteren) Ende aus: Ein Kletterer erklimmt jede Wand, bis er oben ankommt oder an einen Überhang stößt. Dann stürzt er allerdings in die Tiefe und zerschellt am Boden — es sei denn, Ihr habt ihm vorsichtshalber einen Fallschirm zugeteilt. Manchmal müssen Opfer gebracht werden. Wird ein Lemming zum "Bomber", löst er sich fünf Sekunden später in eine Pixelwolke auf und hinterläßt ein Loch in der Landschaft. Dasselbe Schicksal teilen sogenannte "Stopper", die andere Lemminge zum Umkehren zwingen. Ein Stopper bleibt so lange ein Stopper, bis er gesprengt wird.

Speziell für die Überwindung von Abgründen oder größeren Höhenunterschieden setzt Ihr "Builder" ein, die Steine aus ihrem Rucksack zu Treppen verarbeiten. Geht der Stufenvorrat zu Ende, vernehmt Ihr bei den letzten drei Stufen ein deutliches Klicken — soll die Treppe weitergebaut werden, muß der kleine Konstrukteur noch einmal aktiviert werden. Für Löcher in Boden und Wänden sind drei verschiedene Buddel-Lemminge zuständig: Der "Basher" gräbt waagerechte Maulwurfgänge, der "Miner" schwingt die Spitzhacke für schräge Schächte und der "Digger" bohrt sich senkrecht in den Untergrund. Alle drei buddeln so lange, bis sie ums Leben kommen oder bis es nichts mehr zu buddeln gibt.

Mit dieser Palette aus Spezialisten für die verschiedensten Aufgaben treten kaum Schwierigkeiten auf. Haarig wird's, wenn in bestimmten Levels einige Aufgaben fehlen oder nur in geringen Mengen vorhanden sind. Manchmal entsteht der rettende Weg zum Ausgang der Höhle aus der Teamarbeit mehrerer Arbeiter. Meistens muß jedoch ein Lemming von der übrigen Wandererschar getrennt werden und als einsamer Held bauen, klettern und graben, bevor der Rest folgen darf.

Um eine Aufgabe aus der Menüleiste anzuwählen, bewegt Ihr entweder das Fadenkreuz auf das entsprechende Feld und klickt es mit "C" an, oder Ihr haltet "B" gedrückt und verschiebt den Auswahlkasten mit dem Steuerkreuz. Da die meisten Levels größer sind als der Bildschirm, wird gescrollt. Dazu steuert Ihr das Fadenkreuz an den Bildschirmrand oder drückt "A" und gebt die Scroll-Richtung per Steuerkreuz an. Damit die Lemmingrettung noch schwieriger wird, ist vor jedem Level festgelegt, wie viele der maximal 100 Lemminge in die Höhle fallen und welcher Prozentsatz der Wanderer mindestens den Ausgang erreichen muß. Dazu tickt die Uhr unaufhaltsam dem Zeitlimit entgegen. Um Zeitproblemen aus dem Weg zu gehen, könnt Ihr die "Fallrate", mit der die Lemminge aus der Luke purzeln, erhöhen. Die niedrigste Fallrate läßt zwischen den Wuschelköpfen einen gehörigen Abstand, bei Rate 99 gleicht der Zug der Lemminge schon eher einer Polonaise.

Im Zweispielermodus ist der Bildschirm geteilt und jeder Spieler versucht, auf seinem Bildausschnitt möglichst viele Lemminge (auch die des Gegners!) ins eigene Tor zu bugsieren. Für Abwechslung sorgen neben den mannigfaltigen Aufgaben auch etliche witzige Musikthemen.





Die Sega-Version bietet etliche neue Levels



Im empfehlenswerten Zweispielermodus lösen die Spieler die "Apokalypse" gemeinsam aus



Die optimale Steuerung für Lemmings ist und bleibt die Maus. Das Super-Nintendo-Joypad ist noch eine akzeptable Alternative, die Dreiknopfsteuerung der Mega-Drive-Version fällt jedoch unnötig kompliziert aus. Viel wichtiger als das Scrolling ist eine flotte unkomplizierte Menüauswahl. "A" für "Auswahlkasten nach links" und "B" für "Auswahlkasten nach rechts" hätte die Angelegenheit deutlich vereinfacht.



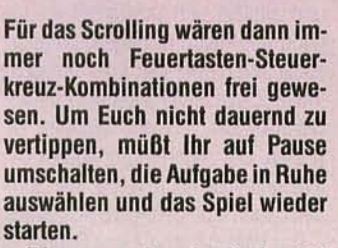
Im Level 44 arbeitet Ihr Euch durch eine Grusellandschaft aus dem Amiga-Baller-Klassiker "Blood Money"

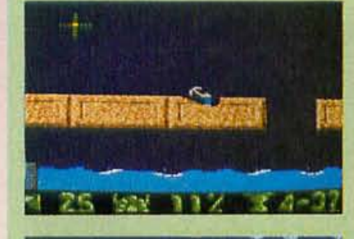


Es ist ratsam, vor jedem Level auf Pause umzuschalten und sich den Weg genau zu überlegen

Treppenbauer vollbringen statische Meisterleistungen

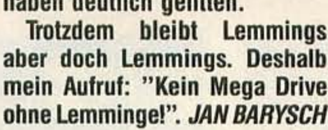














Ihr plant und denkt für 100 Lemminge: Acht verschiedene Jobs könnt Ihr den Wanderern zuteilen, um ihnen einen sicheren Weg zum Ausgang zu schaffen.

Augenmaß, Einfallsreichtum und Geschicklichkeit sind nötig, um jedem Lemming die richtige Aufgabe am richtigen Ort und zur richtigen Zeit zuzuteilen.

Für das Scrolling wären dann immer noch Feuertasten-Steuerkreuz-Kombinationen frei gewesen. Um Euch nicht dauernd zu vertippen, müßt Ihr auf Pause umschalten, die Aufgabe in Ruhe auswählen und das Spiel wieder starten.

Die neuen Levels sind nicht unbedingt eine Bereicherung des Moduls, sondern eher ein Kompromiß. Da die Levels auf dem Mega Drive in ihrer Ausdehnung beschränkt sind, wurden ausladende Höhlen durch kleinere ersetzt. Der unter Lemmingologen berüchtigte "Beast"-Level ist beispielsweise durch die Schrumpfung deutlich entschärft worden. Die musikalische Untermalung, die schon auf dem Super Nintendo tierisch gut 'rüberkam, wurde fürs Mega Drive überarbeitet. Einige Titel klingen dank wuchtigeren Schlagzeugpassagen besser, andere haben deutlich gelitten.

Trotzdem bleibt Lemmings aber doch Lemmings. Deshalb mein Aufruf: "Kein Mega Drive ohne Lemminge!". *JAN BARYSCH*



Auch wenn das Mega-Drive-Lemmings die liebloseste aller bisherigen Versionen ist, bleibt's ein Kultspiel. Bis auf die modifizierten Levels hat sich spielerisch nichts getan. Man merkt es dem Titel jedoch an, daß er eigentlich für die Steuerung mit einer Maus entwickelt wurde: Mit dem Joypad geht die Rettungsaktion etwas umständlich von der Hand. Grafisch ist Lemmings zwar nicht bombastisch, aber doch wohl gelungen und sehr übersichtlich. Alle Animationen sind putzig, die Hintergründe vielfältig. Da sowohl der Zweispielermodus verwirklicht, als auch ein Paßwortsystem eingebaut wurden, sei Denk- und Taktikfreunden zum Kauf geraten. Selbst Actionfreunde sollten in das ungewöhnliche Spielprinzip mal 'reinspielen.

WINNIE FORSTER

LEMMINGS
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sunsoft
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

74% GRAFIK
65% MUSIK
50% SOUNDEFFEKTE
85% SPIELSPASS

POWER-PIEPMATZ RÄUMT AUF

NEW ZEALAND STORY

Neuseelands zoologische Gärten sind ein Paradies für Kiwis. Um Mißverständnisse zu vermeiden, ein Auszug aus der Kiwikunde: Einerseits gibt es die leckeren Schalenfrüchte, andererseits existiert auch ein Federvieh dieses Namens. Es ziert unter anderem das Wappen Neuseelands. Gemeinsam mit der Frucht hat es den Herkunftsort und die Flugunfähigkeit. Deutlichere Unterschiede hingegen finden sich beispielsweise im Vitamin-C-Gehalt.

Unser Held Tiki gehört zur gefiederten Zunft und nicht zu den Exportfrüchten. Zusammen mit Phee-Phee, seiner Freundin und deren Clan verlebte er sonnige und zufriedene Tage. Diese Idylle findet ihr jähes Ende als Wally, das Walroß, die wehrlosen Flattermänner entführt. Es versteckt sie in verschiedenen Zoos und sinnt darüber nach, welcher Kiwi als nächstes auf seinen Speiseplan wandert. Tiki schaffte es gerade noch, diesem Schicksal zu entgehen. Auf seinen kleinen Stummelflügeln ruht nun alle Hoffnung des Kiwi-Clans.

Eure Reise wird konsequent von der Seite gezeigt. Alle 21, vom Spielhallenautomaten bekannten Levels fordern Euer Können. In jeder Stufe sitzt Euch das Zeitlimit im Nacken. Trödelt Ihr zu lange, wird ein Teufelchen auf Euch angesetzt, das Euch gnadenlos verfolgt. Erreicht es den Helden, verliert Ihr ein Leben. In jeder vierten bzw. fünften Stufe muß eine Erzbestie erlegt werden. Auch wenn noch andere Elemente implementiert sind, überwiegt in der New Zealand Story der Jump'n'Run-Charakter.

Wenn es nur darum ginge, alle Kumpels zu finden und zu befreien, hätte Tiki leichtes Spiel. Leider haben sich noch einige Bösewichtsfamilien auf die Seite von Wally gestellt. Sobald Ihr einen Zoo betretet, geht es Euch sofort an den Kragen. Fairerweise ist Euer Kiwi ein erprobter Kämpfer und versteht sich meisterhaft im Umgang mit Pfeil und Bogen, Bomben, Laser und Zauberstab. Eure magische Waffe schleudert Feuerkugeln, die wie Billardkugeln von den Wänden abprallen. Die anderen drei Waffen ballern gradlinig nach vorne; die Bomben haben eine geringere Reichweite.

Das Waffenarsenal Eurer Gegner ist nicht minder schlecht sortiert: Ihr trefft Bumerang – schleudernde Känguruhs, Flugbären auf schmiedeisernen Ballons und Höllenvögel. Alle 20 Böstiere haben individuelle Waffen und Angriffstaktiken. Ihr wärt hoffnungslos unterlegen, wenn Ihr neben springen und ballern nicht auch tauchen und fliegen. könntet – eine geeignete Ausrüstung vorausgesetzt. Einige Eurer Feinde sind mit Fluggeräten ausgerüstet (Schwebeplattformen, Ballons, Vögel). Zielt Ihr so genau, daß Ihr nur den Piloten trefft, ohne seine Schwebehilfe zu zerstören, könnt Ihr diese weiterbenutzen. Um nach oben zu fliegen, müßt Ihr Knopf 2 gedrückt halten. In der Luft ist's auch nicht leichter, denn oft ist die Decke mit ballonfeindlichen Stacheln übersät oder eine schmale Durchflugschneise besonders pieksig geraten. Je weiter Ihr vorankommt, desto komplexer werden die Levels. Spätestens ab Level 3-1 seid Ihr auf die Markierungspfeile angewiesen, um Euch nicht zu verlaufen.

Eine wichtige Frage bleibt zu klären: Wofür gibt's Punkte? Getroffenes Feindvieh verwandelt sich in Früchte. Sammelt Ihr sie ein, scheffelt Ihr Punkte auf Euer Konto. Manchmal ist auch ein leckeres Extra dabei: Zeit einfrieren, Unverwundbarkeit oder Aufhebung der Schwerkraft für Euer Flugobjekt. Letzteres führt dazu, daß Ihr den zweiten Feuerknopf nicht mehr drücken müßt, um nach oben zu schweben; Ihr steht schwerelos in der Luft. So könnt Ihr den spitzen Kanten und Ecken besser ausweichen.



Die Pfeile geben an, wohin sich Tiki als nächstes wenden sollte



Tiki schwebt seinem Ziel entgegen



Hier wartet einer Eurer gefiederten Freunde auf seinen Befreier



Auf der Landkarte seht Ihr Euer nächstes Einsatzgebiet



Endgegner voraus: Der Kristallwalfisch erwartet Euch in Level 1 bis 4.





An dem kleinen englischen Softwarehaus Tecmagik könnten sich einige Giganto-Entwickler ein Beispiel nehmen: Es erscheinen zwar nicht umwerfend viele, dafür hochwertige Produkte. Der Programmierer hat liebevoll jedes Detail beachtet und das Master System bis an die Grenze ausgereizt. Da mich schon der Spielautomat vor etlichen Jahren in seinen Bann gezogen hat, fesselte mich auch die kompetente Umsetzung. "New Zealand Story" zählt für mich zu den besten Arcade-Jump'n'Runs aller Zeiten und hat bis heute kaum an Attraktivität eingebüßt. Viele Levels, versteckte Extras und eine faire Gegnerplazierung katapultieren das Modul in die Riege meiner persönlichen Master-System-Favoriten. *MARTIN GAKSCH*

NEW ZEALAND STORY

MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tecmagik

TESTVERSION VON: Tecmagik

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

79% GRAFIK

% MUSIK

48% SOUNDEFFEKTE

78% SPIELSPASS



Unglaublich, wie gut die Umsetzung dieses Spielhallenknüllers gelungen ist! Eigentlich kein Wunder, denn niemand anders als Simon Freeman ist für dieses Werk verantwortlich. Schon mit seinem Master-System-Populous hat er sein Können bewiesen. Meisterlich versteht er es, alle Aspekte der Arcade-Version im Rahmen der Hardwaremöglichkeiten zu verwirklichen. Der Level-Aufbau, die Gegner und *deren Verhalten sind mit dem Vorbild identisch. Ein besonderes Lob verdient die hübsch gezeichnete und bunte Grafik. Spielerisch zeigt sich dieses Modul ebenfalls von der Schokoladenseite. Alles spielt sich flott und flüssig — die Scroll-Geschwindigkeit liegt sogar über der des Vorbilds. Dafür sind die auftauchenden Gegner spärlicher verteilt als beim Spielhallenautomaten. Wenn sich doch etwas mehr am Bildschirm tummelt, beginnen die bewegten Objekte zu flackern, was aber den Spielspaß nicht trübt.*

Unter anderem wegen der geringeren Gegnerdichte ist der Schwierigkeitsgrad in den ersten beiden Levels niedrig. Versteckte Teleporter und Geheim-Levels reizen den Entdeckergeist zusätzlich. Allerdings merkt man, daß der Spielautomat aus den späten 80ern stammt: Auch wenn die Umsetzung fantastisch ist, sind die Ideen nicht mehr taufrisch. Das gefällige, aber etwas abgelutschte Spielkonzept schafft dank des brillanten Technikfeuerwerks den Quantensprung in den Extraklasse-Spielehimmel. *STEPHAN ENGLHART*



Satte 21 Abschnitte muß Tiki überstehen, ehe er am Ziel ist



Unter Wasser habt Ihr nur begrenzt Sauerstoff. Mit dem Schnorchel holt Ihr Luft.

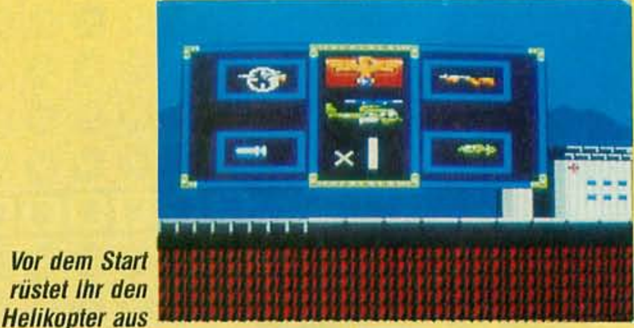


Der Programmierer von New Zealand Story hat schon Populous umgesetzt

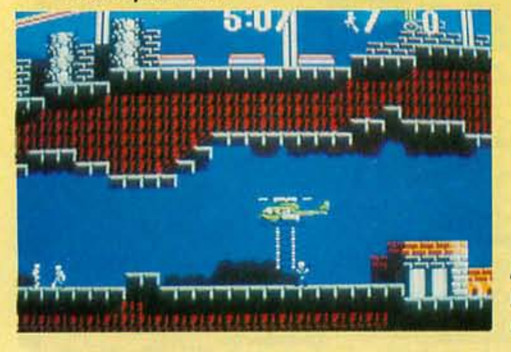
ABSTURZ VORPROGRAMMIERT

AIR RESCUE

Weltfrieden scheint endlich einzukehren. In wenigen Tagen treffen sich 50 Delegierte aus allen bedeutenden Ländern zu einer großen Friedenskonferenz. Die Weltöffentlichkeit schaut gespannt nach New Tolado. Doch nicht alle Beobachter sehen der Konferenz so friedfertig entgegen: Die Terroristenclique "Liga der Internationalen Revolution" plant einen Anschlag auf die Delegierten. Am Tag der Konferenz fallen sie in New Tolado ein und stürmen das Konferenzgebäude. Das Sicherheitspersonal hat keine Chance: Alle Staatsoberhäupter werden als Geiseln genommen und in der brennenden Ruinenwüste von New Tolado ausgesetzt. Den Polizeikräften bleiben zwei Möglichkeiten: Die Regenten ihrem Schicksal überlassen oder die Weltregierung an die "Liga der Internationalen Revolution" abzutreten — beides indiskutable Alternativen. So bleibt nur eins: Ihr steigt in Euren präparierten MU-40-Hubschrauber und startet durch zur Gangsterhatz. Vier Waffensysteme haben die Entwickler an Eurem Helikopter befestigt: Mit dem Maschinengewehr beseitigt Ihr die am Boden herumlaufenden Halunken, Sprengkörper räumen ganze Heerscharen von Staatsfeinden aus dem Weg, nach Lähmungsbombeneinsatz halten die Gegner ein Nickerchen und mit Feuerlöschbomben beseitigt Ihr Flammenherde.



Vor dem Start rüstet Ihr den Helikopter aus



Mit der Strickleiter rettet Ihr die Gefangenen

Der Feind schaut bei Eurer Räumungsaktion nicht untätig zu: Terroristen ziehen ihre Ballermänner, Hubschrauber machen Jagd auf den MU-40, Panzer strapazieren die Unterbodenpanzerung und Abschußrampen feuern mit Raketen.

Die Entführten sind über fünf Levels verteilt. Ihr beginnt über einer Kirmes, auf der sich eine Handvoll UN-Abgeordnete vergnügt hatte; bei "Operation Feuersturm" löscht Ihr die Konferenzräume, danach übernehmt Ihr den Flughafen und befreit die Gefangenen aus einem Schiff. Am Ende bombt Ihr die Unruhestifter aus ihrem Unterschlupf.

Habt Ihr Euch bis zu den Geiseln vorgeballert, laßt Ihr eine Strickleiter hinunter. Dann bringt Ihr die Abgeordneten zum Stützpunkt zurück und fliegt erneut los.

na ja

"Air Rescue" weist auffällige Ähnlichkeiten zu meinem Lieblings-Oldie "Choplifter" auf. Kaum zu glauben, daß der 1992er Titel schlechter ist. Gegenüber "Choplifter" sind zwar einige neue Ideen verwirklicht (z.B. Feuer löschen, mehr Waffen), dafür ist "Air Rescue" technisch und spielerisch schwächer. Verwunderlich, daß sich Sega nicht mehr Mühe mit der grafischen Gestaltung gegeben hat. Die Hintergründe von "Air Rescue" bestehen aus nur fünf zweifarbigen Grafikelementen. Noch schlimmer hat's die Musik erwischt: Hilfloses Gedüdel eines Soundprogrammierers, dem scheinbar schon lange nichts mehr einfällt. Da lobe ich mir die detaillierte Grafik von "Choplifter", der ersten automatennahen Umsetzung auf dem Master System. Haltet Euch lieber an diesen Titel, als an den absturzgefährdeten MU-40.

ANDREAS KNAUF

AIR RESCUE
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

43% GRAFIK
31% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE
40% SPIELSPASS



Vorsicht vor den Bauten: Ihr donnert leicht dagegen.





SCHWERTSCHWINGER

NINJA GAIDEN

Ryu Hayabusa ist Mitglied der "Ninja Drachenkämpfer", die Japan schon seit Generationen beschützt. Eines Tages erhält Ryu eine aufrüttelnde Nachricht: Das Heimatdorf der "Drachen" wurde überfallen und vernichtet. Ryu eilt sofort dorthin, findet jedoch inmitten der Trümmerwüste nur einen Überlebenden. Mit rasselndem Atem berichtet dieser, daß die magische Schriftrolle gestohlen wurde — mit diesem Relikt kann sich ein ehrgeiziger Besitzer zum Herrscher der Welt aufschwingen. Das Schicksal der Erde liegt damit mal wieder in Euren Händen: Entreißt dem Verbrechergesindel die heilige Antiquität und bringt sie zurück ins Dorf. Nur die Rolle hat die Macht, das Drachendorf zu retten.

Ryu schultert den Shuriken-Beutel und stellt sich den übelgesinnten Feinden. Acht Level muß er mit seinem Schwert säubern, dabei flink über die Feinde hüpfen und mit Shurikens werfen, Plattformen erklettern, Extras einsammeln, sowie Oberbösewichte bezwingen. Ryu wirft nicht nur stählerne Shuriken — gern bückt er sich auch nach scharfgeschliffenen Sicheln und andere Wurfwaffen.

Will Ryu eine Felskante überwinden oder einen Baum hochklettern, springt Ihr hoch und klammert Euch dann fest. Drückt nochmals die Feuertaste, und Ryu zieht sich an der Felskante bzw. am Ast nach oben. Um Schluchten und vertikale Gänge hinaufzukraxeln, wendet Ryu die in Ninja-Kreisen beliebte "Kabekeri"-Technik an: Wenn Ihr springt und Euch an einer Felskante festklammert, drückt sofort in die entgegengesetzte Richtung. Dann springt Ryu noch höher und findet an der anderen Seite Halt. So klettert Ihr im steten Seitenwechsel bis nach oben, Ihr dürft nur nicht runterfallen, dann geht's nämlich wieder von unten los.

Neben sechs Boni und fünf Zusatzwaffen hat Eure Spielfigur unendlich viele Continues zur Bewältigung des Spiels parat.

Familienbande

1988 erblickte der Shinobi-Konkurrent Ryu erstmals das Licht der Videospielwelt. Der Held aus "Ninja Gaiden" wurde vom japanischen Hersteller Tecmo ersonnen und entwickelte sich schnell zum Star des Automatenproduzenten.

Seitdem sorgte der Held in Schwarz auf fast allen Systemen für Ordnung. Vor kurzem nahm er die Game Gear-Bösewichte unter sein Ninja-Messer, Anfang der Jahres machte Ryu Jagd auf alle Game-Boy-Verbrecher ("Ninja Shadow"), eine Lynx-, PC-Engine- und NES-Version gibt's ebenfalls. Sieht man von der mäßig spielbaren Lynx-Version ab, ist die Qualität der Ninja-Gaiden-Spiele überdurchschnittlich — ohne aber an die Brillanz der besten Shinobi-Spiele heranzureichen.

Nicht zu verwechseln ist der "Ninja Gaiden"-Held mit anderen Stars, die Ryu (eine Abkürzung für Ryuichi) heißen: Auf den gleichen Namen hören die Hauptpersonen von "Street Fighter 2" und "DUMMY!!!".



Die Game-Gear-Variante von "Ninja Gaiden" hat mir gut gefallen, die Master-System-Version ist noch eine Schwertlänge besser. Spielerisch wird hier mehr geboten, da Ryu's "Kabekeri"-Klettertechnik für neue Möglichkeiten sorgt. Nicht nur Bergsteiger wird's freuen wie gelenkig der Ninja ist. Hinzu kommt, daß alle acht Level erfreulich lang sind und längerfristig für Kurzweil sorgen. Die technische Gestaltung ist ebenfalls gelungen: Die Musik tönt abwechslungsreich (aber nicht immer zur Spielsituation passend) und die Grafik liegt klar über dem Master-System-Mittelmaß. Leider flackern die Sprites schon bei geringer Bevölkerungsdichte. Abgesehen *davon* ist "Ninja Gaiden" ein typisches, actionlastiges Jump'n'Run, das Ihr Euch angesichts mangelnder Alternativen auf dem Master System ansehen solltet. ***ANDREAS KNAUF***



Ryu muß eine verlorene Schriftrolle zurückbringen



Macht Euch auf nervenaufreibende Gefechte gefaßt



NINJA GAIDEN
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

70% GRAFIK
71% MUSIK
39% SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS



Die Anfangsgeschichte führt ins Geschehen ein



Hoffentlich sind diese Bäume noch gesund



Auch dieser Feind hat Ryu's Schwertkampfkunst unterschätzt

TOTALSCHADEN
S.C.I.



Fades Gefahre in 3D: Laßt besser die Finger davon.

Auf dem Highway ist die Hölle los. Eine finstere Ganovenschar hat die hübschesten Mädels der Umgebung entführt – als gnadenloser Gesetzeshüter seid Ihr deren letzte Hoffnung. Als die erste Vermißtenmeldung über den Äther funkt, rast Ihr los.

Die Landstraße präsentiert sich in der "Out Run"-Perspektive: von hinten oben seht Ihr Euer Fahrzeug, das "in" die 3-D-Landschaft hineinrast. Die Fahrt auf der anfangs noch breiten Straße wird durch feindliche Vehikel behindert. Motorradfahrer schleudern Minibomben, und Autos wollen Euch von der Straße drängen. Ballernd haltet Ihr den Weg frei. Einen vorsichtigen Fahrstil könnt Ihr Euch nicht leisten, denn das Zeitlimit tickt unerbittlich vor sich hin. Euer roter Sportwagen ist mit drei Turbo-Boosts bestückt, mit denen Ihr auf 370 km/h beschleunigen könnt. Kurz bevor Ihr Euer Ziel und den jeweiligen Endgegner erreicht, wirft Euch ein Hubschrauberpilot ein Paket mit panzerbrechender Munition zu.



Unglaublich, wie es die Programmierer schafften, soviel Langeweile auf ein Modul zu quetschen. Der Ärger beginnt mit dem Fahrgefühl. Das Auto steuert sich zäh, wie eine Scheibe Essiggurke auf Majonäse. Ob Ihr bremst oder beschleunigt, das Fahrverhalten in den Kurven wird davon kaum beeinflußt. Selbst mit aktiviertem Turbo trieft die Landschaft nur zähflüssig dahin. Alle Stufen sind identisch. Monotonie statt Motivation macht sich sehr schnell breit. Der Schwierigkeitsgrad ist anfängergerecht, der Umfang mickrig. Bevor Ihr dieses Spiel kauft, probiert lieber das Dreirad von Eurem kleinen Bruder aus.

STEPHAN ENGLHART

S.C.I.
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

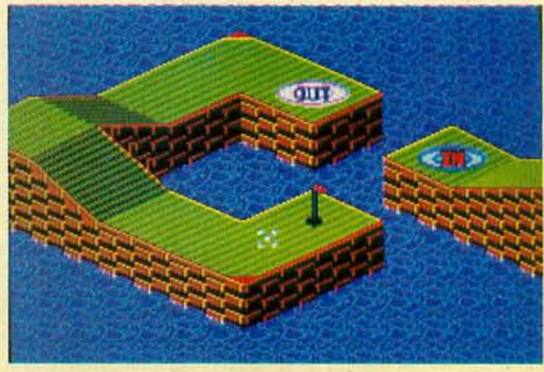
GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 100 Mark

39% GRAFIK
60% MUSIK
31% SOUNDEFFEKTE

22% SPIELSPASS



NUR 9 1/2 MINUTEN
PUT AND PUTTER



Ulkig, aber viel zu schnell durchgespielt

Wie "Zany Golf" von Electronic Arts ist auch "Put & Putter" eine abgedrehte Minigolfvariante. Die Master-System-Parcours haben mit den Minigolfplätzen der Realität nur wenig gemeinsam. Insgesamt stehen 44 Bahnen plus Bonuslöcher über drei Level verteilt für Euch bereit.

Bei vielen Bahnen ist es sinnvoll, sich vor dem ersten Schlag den gesamten Parcours anzuschauen – oft erstreckt sich eine Spielfläche über mehr als einen Bildschirm. Der Abschlag erfolgt nur von einem speziellen Feld aus. Habt Ihr die Lage ausreichend sondiert und den Ball auf seinem vorgesehenen Plätzchen positioniert, bestimmt Ihr Schlagrichtung und -stärke. Vor dem Schlag seht Ihr mit Hilfe eines kleinen, vorauslaufenden Punktes, wie der Abprallwinkel bei angepeilten Banden ausfällt. Unterschiedlich markante Gefälle und Steigungen, sowie Bumper und Fließbänder erschweren Euch den Weg zum erfolgreichen Put.

na ja

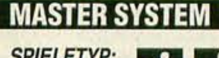
Nach nur wenigen Stunden kennt Ihr "Put & Putter" von vorne bis hinten: Auch wenn dieses "Crazy Golf" zu Anfang Spaß macht und motiviert, die mit insgesamt 44 Löchern viel zu mageren Parcours sind zu schnell "durchkugelt". Gehört Ihr zu den Glücklichen, die über einen Joypad-Partner verfügen, hilft das Golfen im Zweispielermodus nur für kurze Zeit, den Motivationsfaktor oben zu halten. Wer in der finanziellen Lage ist, für zwei Stunden Parcoursbesichtigung knapp 100 Märker springen zu lassen, sollte ein paar Puts riskieren. Allen Master-System-Besitzern mit "normal" gefüllter Brieftasche wird vom Betreten des Minigolfrasens abgeraten.

MICHAEL PAUL



PUT & PUTTER
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:



HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Kurse

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 80 Mark

44% GRAFIK
38% MUSIK
35% SOUNDEFFEKTE

51% SPIELSPASS

DER GOLDENE PUT

GOLF GRAND SLAM

Bobby Jones siegte 1930 auf vier namhaften Golf-Turnieren – damals fiel zum ersten Mal die Bezeichnung "Grand Slam". Heutzutage muß ein Profi die vier größten Titel (Masters, U.S. Open, PGA-Championship, British Open) gewinnen, um die ursprünglich aus dem Kartenspiel "Bridge" stammende Auszeichnung für sich in Anspruch zu nehmen.

In Atlus' "Golf Grand Slam" zieht Ihr als professioneller Golfer von Grün zu Grün. Mit bis zu vier Spielern liegt ein 18-Loch-Kurs vor Euch, den Ihr wahlweise im Turnier oder als Übungs-Parcours abschreitet. Über eine spezielle Kommandoleiste sucht Ihr den passenden Schläger (Club) aus, korrigiert Eure Fußstellung und entscheidet Euch für verschiedene Schlagvarianten. Außerdem läßt sich die Art des Griffes und die Stellung zum Ball verändern. Vier unterschiedliche Club-Sets stehen zur Wahl: Seid Ihr auf Distanzschläge aus, empfiehlt sich ein überwiegend Holz-orientierter Satz, Eisenschläger wiederum bieten Euch präzisere Kontrolle über den Ball. Auf den mit Bunkern, Seen, Bäumen und anderen Hindernissen versehenen Kursen positioniert Ihr zuerst Euer Fadenkreuz, um anschließend mit dem gewollten Trefferpunkt – ein kleiner Cursor läuft den Ball von oben nach unten ab – näher ans Putting-Green zu kommen. Endlich auf dem Grün gelandet, bestimmt Ihr anhand von Neigungswinkel und Lochentfernung Euren Put. Im Trainingsmodus habt Ihr nach jedem Schlag die Möglichkeit diesen durch Wiederholung zu verbessern, und so die optimale Taktik herauszufinden. Als Teilnehmer am Grand-Slam-entscheidenden Turnier behauptet Ihr Euch gegen 30 professionelle Mitstreiter. Eine nach jeder Runde eingeblendete Tabelle informiert Euch über die aktuelle Plazierung und das Abschneiden der Rivalen.



Beim Putten sind die Randinformationen unverzichtbar



Bunker kosten Euch wertvolle Schlagversuche


Im Intro wartet eine kurze Animation auf Euch



Ein guter Abschlag ist die halbe Miete



Neben Clubwahl und Schlagstärke beeinflussen noch viele andere Komponenten den Weg zum Put

gut

Golfumsetzungen machen sich seit Jahren auf allen erdenklichen Systemen breit. "Golf Grand Slam" hat zwar im Gegensatz zu den vor Kursen überquellenden Konkurrenten nur 18 Löcher im Modul, dafür ist der "Rest" der Ausstattung komplex: Unterschiedliche Clubsätze, variable Fußstellung sowie Ballpositionierung, drei Griffvarianten und Schlagarten dehnen den Spielspaß trotz des kleinen Territorials auf ergiebige Länge. Durch den "Replay"-Mode der Trainingspartien finden auch Anfänger ohne großen Frust den "kürzesten" Weg zum Put – was aber nicht heißt, daß "Golf Grand Slam" zu schnell durchschaut ist. Vor allem im Turnier gegen die abgebrühten Profis gehört viel Übung und Können zum siegreichen Abschluß.

Golfbegeisterte NES-Besitzer kommen mit diesem Modul auf Ihre Kosten und werden vor allem im Vier-Spieler-Wettkampf begeistert die Hölzer und Eisen schwingen. ***MICHAEL PAUL***

GOLF GRAND SLAM
NES

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Atlus
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: Continue, Paßwort, 30 Gegner

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

57% **GRAFIK**
36% **MUSIK**
20% **SOUNDEFFEKTE**

67% SPIELSPASS

BONBON-BALLEREI

PARODIUS

Gerade entzückte Konami die Game-Boy-Welt mit der knuddel-knuffigen Ballerei Parodius und heimste einen satten *VIDEO-GAMES-CLASSIC* ein.

Jetzt holt Japans Renomierballerhaus zum Rundumschlag in Sachen Parodius aus: Demnächst erscheinen NES- und Super-Nintendo-Versionen des Kultspiels. Zuerst werden die 8-Bit-Nintendo-Jünger bedacht. Für alle, die bisher ohne Game Boy oder *VIDEO GAMES* Ihr Dasein fristen, hier ein Kurzabriß des Spiels.

Es war einmal ein Ballerspiel namens Nemesis, dem Konami aufgrund des großen Erfolges zwei weitere Teile (Vulcan Venture und Salamander) spendierte. Nach Gradius 3 erkannten die Designer, daß das Publikum ultraharte Technoballereien satt hatte. Flugs ergriff man die Innovationschance und programmierte eine Parodie auf die Nemesis/Gradius-Saga und alle anderen populären Ballerspiele — Parodius war geboren.

Beim Automatenvorbild schoß man sich durch zehn Mittel- und Endgegner-gefüllte Levels. Die Programmierer der NES-Version nahmen sich den Automaten zum Vorbild, änderten aber einige Details gemäß der beschränkten Hardwarefähigkeiten ab.

Zu Beginn wählt Ihr zwischen vier verschiedenen Raumschifftypen bzw. Spielfiguren. Neben einer Spielzeugversion des Nemesis/Gradius-Raumschiffs stehen ein pinkfarbiger Octopus, ein Pinguin namens Pentatrou und die Twin Bee, ein Raumschiff mit Armen, zur Wahl.

Jede Spielfigur hat ihre Vor- und Nachteile. Während der Octopus unter anderem nach hinten schießt, kompensiert die Twin Bee die fehlende Heckkanone mit einem famosen Dreiwege-Streuschuß. Alle vier Spielfiguren können mit drei bis vier Satelliten ausgestattet werden — Feuerkraft satt.

Die Auswahl der Extrawaffen erfolgt nach klassischem Konami-Prinzip via einer Auswahlleiste am unteren Bildschirmrand. Je nach Anzahl der eingesammelten Extrasteine stehen diverse Waffen und Schilde bereit.

Als zusätzlichen Gag baute man eine Glocke (stammt aus Twin Bee) ein, die je nach Farbe besonders knackige Wummerwaffen und manchmal Extraleben spendiert. Ein fieses Extraroulette, bei dem Ihr z.B. kompletten Extraverlust "gewinnen" könnt, rundet die Palette ab. Vor Spielbeginn wählt Ihr außerdem, ob die Extras vom Computer ausgewählt werden, oder ob Ihr Euch die Entscheidungen selbst zutraut. Freundlicherweise spendierte man auch drei Schwierigkeitsgrade.

Die Levels spielen sich fast ausschließlich in der Horizontalen ab. Gestartet wird im Weltall, wo Euch haufenweise Extras begrüßen, danach fängt der Ernst des Ballerlebens an. Der erste Level überrascht mit einem riesigen Katzenschiff und einem pompösen Pinguin-Admiral als finsterem Endgegner. Der zweite Level ist von wild herumschießenden Clowns und einer Varietetänzerin bevölkert, die versucht, Euch mit ihren Stöckelschuhen zu zerstampfen. Soweit gleicht die Heimversion dem Automaten; ab dem dritten Level ließ man sich Neues speziell fürs NES einfallen. Vom Jahrmarkt bis zu einem Unterwasser-Level ist alles vorhanden, was das Ballerherz erfreut. Seid Ihr mit dem Spiel vertraut, ist Parodius noch nicht ausgereizt, denn an vielen Stellen finden sich Geheimgänge; eingeschworene Fans munkeln gar von einem versteckten Extra-Level.

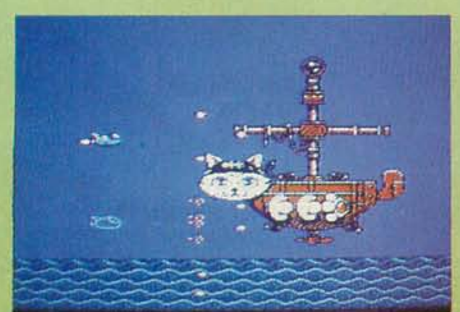




Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Bei Parodius durchfliegt Ihr alle Naturelemente



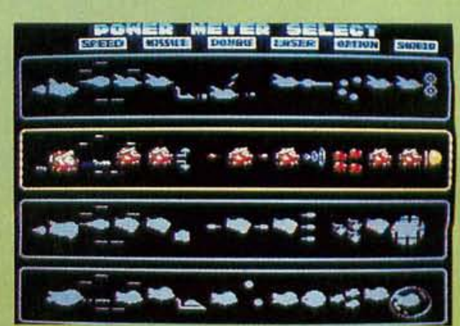
Die Tänzerin ist auf dem NES etwas zugeknöpft



In der NES-Version fehlen einige Levels der Automaten-Vorbilder



Aufrüstung wird großgeschrieben: Der Octopus hat bis zu vier "Babies"



Bei Parodius dürft Ihr zwischen vier "Raumschiffen" wählen



botage denken. Oder hättet Ihr erwartet, daß sich Konami — normalerweise Garant für innovative Spiele mit brillanter Grafik — mit einer Ruckel-Zuckel-Flakker-Orgie dieser Güte auf den Markt wagt? Habt Ihr drei bis vier Satelliten ergattert und seid fleißig am ballern, flackern Grafik und Sprites so stark, daß das eigene Raumschiff nicht mehr zu sehen ist. Auch die Geschwindigkeit wechselt abrupt, was meist fatale Folgen hat. Aus diesem Grund ist es unmöglich, den Jäger vernünftig zu steuern: Allzu häufig schießen noch vor Sekunden unsichtbare Feinde aus einer flackernden Gegneransammlung heraus. Da haben nicht mal Reflexkönige eine Chance. *ANDREAS KNAUF*

PARODIUS
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Palcom
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

60% GRAFIK
76% MUSIK
70% SOUNDEFFEKTE
44% SPIELSPASS

na ja

Wahnsinn, Parodius auf dem NES. Die Erwartungen waren nach der famosen Game-Boy-Version und nach der gigantischen PC-Engine-Fassung extrem hoch. Bis heute hielt Konami immer Wort und hat Toptitel entsprechend gut auf alle Systeme umgesetzt. Parodius auf dem NES bildet eine unrühmliche Ausnahme. Anfangs glaubte ich an einen Hardwarefehler unseres Redaktions-NES oder des Moduls, denn ein derartiges Flakkern aller Objekte ist selbst auf Nintendos 8-Bitter selten. Dem ersten Schock folgten weitere: Kaum ein NES-Spiel ist so von Ruckeln geplagt, wie diese Parodius-Variante. Über weite Distanz hat man das Gefühl, in zähflüssigem Brei herumzufliegen. Kombiniert man die beiden Hauptmankos des Spiels, führen sie zu absoluter Unspielbarkeit an einigen Stellen. Die lieblos umgesetzten Levels, die den Charme des Originals im herzhaften Gähnen untergehen lassen, fallen da kaum noch ins Gewicht. Alle, die auf dem NES ballern wollen, sollten sich entweder die Klassiker Nemesis und Life Force zulegen oder auf Vulcan Venture (alias Gradius 2) warten. Hoffentlich bringt Konami dieses fantastische Spiel bald als Entschädigung für das verhunzte Parodius auf den Markt!
JULIAN EGGEBRECHT

na ja

Nicht zu fassen, was Konami bei Parodius alles zum Flackern gebracht hat. Wer sich mit den Spielen des japanischen Edelherstellers auskennt, wird an Sa-



Wenn's nur nicht so flackern würde...



Rummelplatz: Die bösen Clowns schießen mit Blasen.



Der Admiralendgegner ist im Vergleich zu seinen Kollegen harmlos

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb), Andreas Knauf (ak)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Julian Eggebrecht (je), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Arno Krämer, Conny Pflanzer, Susanne Bübl
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-494, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/4613-489, Fax: 089/4613-626

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

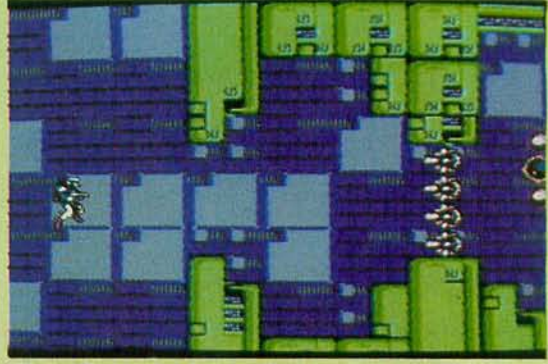
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100



HIER WIRD NICHT GEFACKELT

BURAI FIGHTER



"Burai Fighter" ist gut spielbar, aber sehr schwer.

Burai ist ein unhöflicher Drache, der schon jahrelang die Macht über das Universum anvisiert. Von der Erde hat er sich bislang ferngehalten, jetzt aber hetzt er seine unschlagbaren Robomutanten auf die Menschen. Nur ein Held kann das schuppige Ungetüm enthäuten. Mit Protonenantrieb auf dem Rücken und einer Laserpistole in der Hand stürzt Ihr Euch in den Kampf.

Ihr vernichtet fünf Laboratorien, in denen die Robomutanten vom Fließband laufen. Dabei müßt Ihr auch an Superbösewichten, wie Riesenkrabbe und Giftschädel, vorbei. Das Spiel setzt sich aus sieben Levels zusammen: Fünfmal lenkt Ihr Euer Männchen, das à la "Forgotten Worlds" vor horizontal scrollenden Hintergünden fliegt, zweimal kontrolliert Ihr die Action aus der Vogelperspektive.

Unabhängig vom Flugkurs kann der Burai-Fighter in jede Richtung feuern. Zusätzlich hat der Hersteller allen Burai Fightern Extraleben, Speed-Ups und Sonderwaffen mit auf den Weg gegeben.

geht so

Auf dem NES gibt es nur wenige begeisternde Ballerspiele — und sogar bekannte Titel wie "Parodius" geraten zu einer unspielbaren und flackernden Orgie. Grund genug, ein etwas älteres Ballerspiel zu testen: "Burai Fighter" ist schon seit ein paar Monaten auf dem Markt, dennoch hält es mit den neusten Ballerspielen auf dem 8-Bit-Nintendo locker mit. Bis auf leichte Flackeranfälle ist das Spiel technisch gelungen. Nur die Grafik, die sich im großklotzigen Einerlei verliert, hat mir nicht gefallen. Dafür bietet die wechselnde Ansicht Kurzweil. Auch wenn Ihr Euch an die Steuerung gewöhnt habt kommen wegen des gesalzenen Schwierigkeitsgrads selbst erfahrene Spieler ins Schwitzen. ***ANDREAS KNAUF***

BURAI FIGHTER DE LUXE
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Nintendo
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

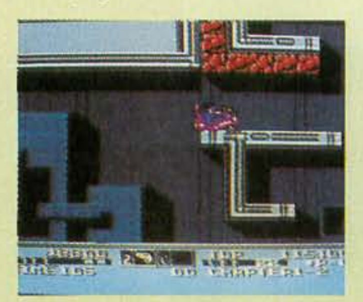
66% GRAFIK
71% MUSIK
42% SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS



GROSSE SPRÜNGE

LOW G MAN

Eine außerirdische Macht greift mit Robotern die Menschheit an. Eine Spezialeinsatztruppe, die "Low G Men", sind nach der Vernichtung aller anderen irdischen Streitkräfte mit der Rettung der Menschheit beauftragt worden. Ihr steuert einen Kämpfer dieser Elite-Einheit durch fünf Level mit je zwei *Sektoren*. In Seitenansicht wird dabei horizontal und vertikal gescrollt. Mit einem Schwerelosigkeitsrucksack seid Ihr zu enormen Sprüngen fähig. Eure Standardbewaffnung besteht aus einer Lanze und einer Deaktivierungspistole. Um einen Feind niederzumachen, lähmt Ihr ihn mit der Pistole und durchbohrt ihn von oben oder unten mit der Lanze. Besser ist's, den Feind mit der Lanze zu erlegen, ohne ihn vorher zu lähmen, denn dann hinterläßt der Verstorbene ein Extra. Setzt Ihr die Lähmung ein, geschieht dies recht selten. Neun verschiedene Extras könnt Ihr aufsammeln: Ein Gesicht schenkt Euch ein weiteres Leben, Zaubertränke wirken sich auf Eure Lebensenergie aus; ein Anti-Schwerkraft-Extra läßt Euch höher springen, Waffenextras verleihen Eueren Standardwaffen bessere Reichweiten. Dazu gibt's noch ein Schutzschild für zehn Sekunden, sowie Punkteextras. Einige Feinde beballern Euch mit schwerem Geschütz. Habt Ihr so einen Kampfroboter gespeert, übernehmt Ihr sein Waffenextra. Zu den Zusatzwummen zählen ein Bumerangschuß, eine zerstörerische Welle, Feuerbälle und Bomben. Diese Waffen solltet Ihr mit Bedacht einsetzen, da ihre Schußzahl begrenzt ist. Ab und zu könnt Ihr auch Robo-Fahrzeuge entern und mit ihnen auf die Feinde losgehen. Feindliche Treffer ziehen dann nur dem Fahrzeug den Treibstoff ab. Im Spiel schaltet Ihr zwischen der Standardwaffe und den Sonderwaffen um.



In den Levels wird in alle Richtungen gescrollt



Low G Man bietet wenig Gegner, aber trotzdem gute Action



Im dritten Level spielt sich alles unter Wasser ab



Im Sonderwaffenmenü wählt Ihr aus den Wummen aus



Ein Anti-Grav-Rucksack ermöglicht Euch gewaltige Sprünge

gut

Erstaunlich: Ein Spiel mit verhältnismäßig wenig Gegnern, das aber trotzdem abwechslungsreich, schwer und motivierend ist. Die Ideen mit den Sonderwaffen und den Fahrzeugen sind Klasse. Der Schwierigkeitsgrad ist gut dosiert, in jeden Level tauchen ein bis zwei neue und gewitztere Gegner auf. Der Springinsfeld läßt sich prima steuern, nur eine etwas höhere Schußfrequenz hätte nicht geschadet. Einige Endgegner sind auf den ersten Versuch unbezwingbar, aber irgendwann (wenn Ihr richtig sauer auf den Endmotz seid) findet Ihr dann doch eine Methode, dem Bösewicht den Saft abzudrehen. Da sich nur in Ausnahmefällen mehr als drei Sprites auf dem Bildschirm tummeln, bleibt das Spiel größtenteils ruckel- und flackerfrei. Die Begleitmelodien der einzelnen Levels gehen gut ins Ohr, nur an den Soundeffekten ist gespart worden. Für streßgeplagte Tester und sonstige Videospieler mit wenig Zeit hätten's ruhig ein paar Paßwörter mehr sein dürfen. Alles in allem ist "Low G Man" ein gute Mischung aus Geschicklichkeit, Action und Kampftaktik. Shoot'n'-Jump-Fans werden viel Zeit mit dem Modul verbringen, die 100 Mark ist es wert. ***JAN BARYSCH***

LOW G-MAN

NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Taxan

TESTVERSION VON: Theo Kranz

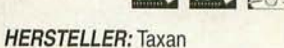
ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark





59% GRAFIK

64% MUSIK

29% SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS



Teil 1

PLAYERS GUIDE

Die NES-Abenteuer der Tiny Toons haben schon einige von Euch in den Wahnsinn getrieben. Unser Player's Guide (die Fortsetzung folgt im nächsten Heft) bietet Euch die dringend benötigte Unterstützung zur Befreiung von Babs Bunny.

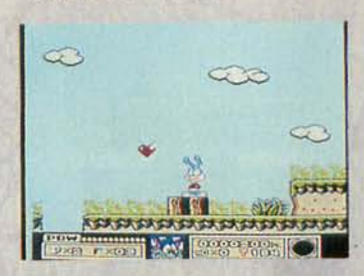
Der Weg bis zum Bösewicht Montana Max ist weit und fallengepflastert. *Bis* jetzt hat kaum jemand die Kaninchendame den verbrecherischen Klauen des Oberschurken entreißen können.

Als fähigster Toon entpuppte sich Furrball. Mit der kletterfreudigen Katze ist am wenigsten Frust angesagt. Dank ihrer scharfen Krallen werden selbst schwindelerregende Abgründe mit etwas Geschick überwunden. Wählt also in Shirley's Partnervermittlung anfangs und zwischen den Levels Furrball aus. Er kann zwar nicht so gut springen wie Buster Bunny oder schwimmen wie Plucky Duck, aber sein enormes Klettervermögen hilft Euch bei den Endgegnern.

Level 1-1

Der erste Abschnitt ist schnell durchlaufen. Denkt daran, mit dem Stern sofort auf Furrball zu wechseln.

Sammelt auf jeden Fall das Herz ein. Bei den springenden Ratten hilft ein gezielter Sprung oder etwas Geduld. Hamtons Versteck ist nicht mehr weit, laßt also keine Karotte am Wegesrand verkommen.



Level 1-2

Auch die zweite Teilstrecke ist noch einfach zu bewältigen. In der Höhle trefft Ihr auf Hamtons Extraleben-Shop, der für je 30 Karotten Euer Bildschirmdasein verlängert.



Am hantelwerfenden Pit Bull Arnold lauft Ihr am besten zügig vorbei. Wollt Ihr Euch unbedingt mit ihm anlegen, springt ihm zweimal auf den Kopf, damit er verschwindet.



Die erste Zwischengegnerin (Elmyra) trickst Ihr mit Furrball ganz einfach aus: Springt sofort die Wand hoch und verschwindet aus dem Bildschirm. Erscheint der Ausgang, hüpft Ihr aus dem "Nirvana" direkt Richtung Mitte zur ersehnten Tür.



Level 1-3

Hier wird's schon schwieriger: Die Kürbisköpfe folgen grob dem Treppenverlauf — Vorsicht also auf den Stufen. Nach der zweiten längeren Treppe findet Ihr links oben auf dem Balkon einen Timer. Er stoppt für kurze Zeit den Countdown.



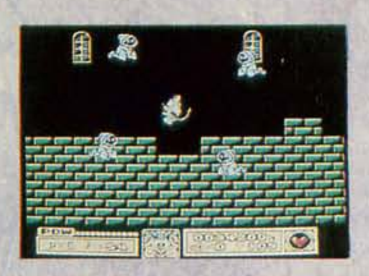
Wenn Ihr hier nach oben geht...



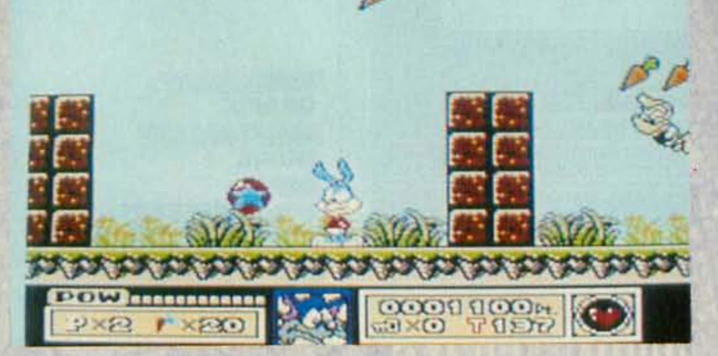
...findet ihr eine "Zeitbremse"

Die Zackensteine erst zum Herunterfallen reizen: Bis knapp über den Abgrund stellen und sofort wieder zurücklaufen, schon lösen sich die Blöcke und die Stelle ist entschärft.





Endgegner Dr. Splicer ist nur in der Mitte der Halfpipe von *seinem Skate*board zu holen. Wartet dort auf ihn und nehmt Euch vor seinen Ambossen in acht — dreimal müßt Ihr ihm aufs Dach steigen, bis er kapituliert.

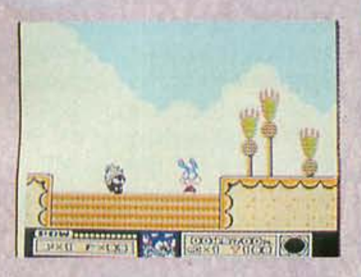






Level 2-1

Dem Treibsand entwischt Ihr mit permanentem Springen. Vorsicht bei den Krabben: Sie scheuen sich nicht, ihre Behausung auf Euch abzufeuern.



Hüpfend bewältigt Ihr die Wasserfläche, so stellen auch die Kugelfische keine Gefahr dar.

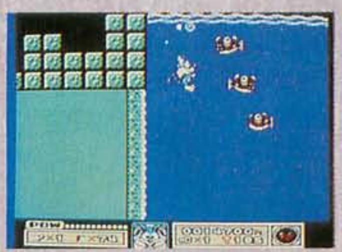


Die Seeigel sind unverwundbar. Fallt Ihr in ein "bodenloses" Wasserloch, befreit Ihr Euch wie schon beim Treibsand durch schnelles Drücken der A-Taste.



Level 2-2

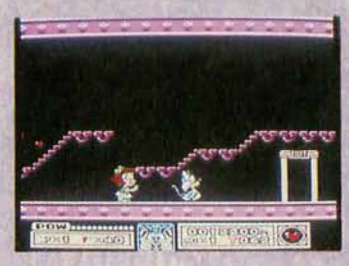
Sofort nach oben schwimmen. In einem wasserfreien Raum ganz links findet Ihr ein wertvolles Herz.



Die Strudel, deren Strömungsrichtung Ihr an den Luftblasen erkennt, ziehen Euch schnell in den Abgrund. Steuert deshalb im Vorwärtsmarsch grundsätzlich nach rechts und korrigiert mit ein paar Schwimmstößen Eure Position.

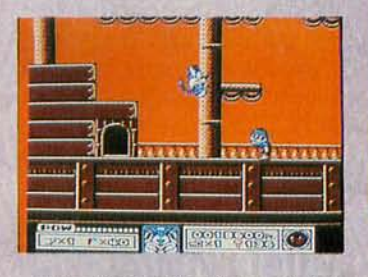


Am Ende dieses Abschnitts empfängt Euch erneut die "liebevolle" Elmyra. Krallt oder stellt Euch ganz links an die Wand und wartet einige Sekunden. Sprintet (B-Taste gedrückt halten) dann, während Elmyra vor Herzen nur so übersprudelt, Richtung Mitte zum Ausgang.



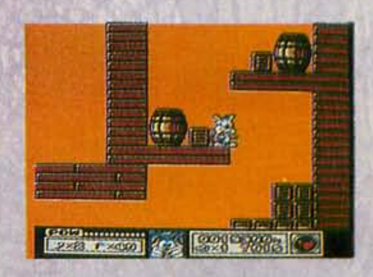
Level 2-3

Auf dem Piratenschiff klettert Ihr einfach die Masten hoch. Gebt acht auf die Seeräuberbesatzung: Sie versuchen Euch anzuspringen und wechseln oft die Plattformen.

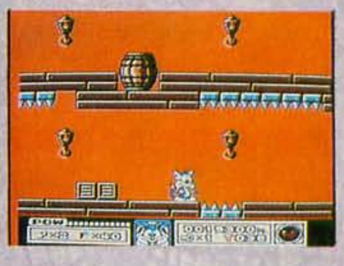


Unter Deck patroullieren mit Ambossen bewaffnete Ratten — reizt sie zum Abwurf ihrer Stahlkolosse und eliminiert sie anschließend.

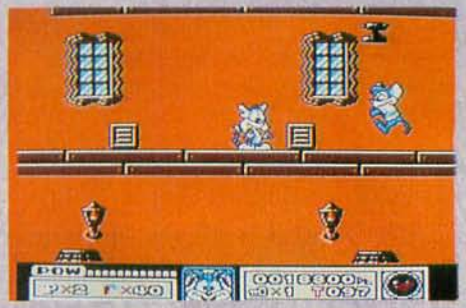
Zählt im *Vorbeilaufen* die Fässer ab, Nummer vier und sechs haben einen explosiven Deckel, der Euch hart zusetzt.



Die Zackensteine an der Decke lösen sich nicht alle: Beim Vierer fällt nur der letzte, beim Sechser die letzten zwei und der Zweier läßt nur den ersten Stein herabsausen.



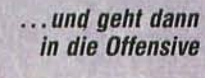
Nun zum Endgegner: Der Seeräuberhauptmann verwandelt sich, nachdem Ihr ihn angesprungen habt, in ein Faß und versucht, Euch zu Überrollen. Lockt ihn nach unten und steigt



Wartet auf den Amboß...



...und geht dann in die Offensive









anschließend auf eine höhere Plattform. Er folgt Euch und springt Furrball von selbst an die Füße. Als Faß kugelt er dann aus dem Bild und kehrt, so lange, bis Ihr ihn dreimal erwischt habt, auf die oberste, mittlere Plattform zurück.

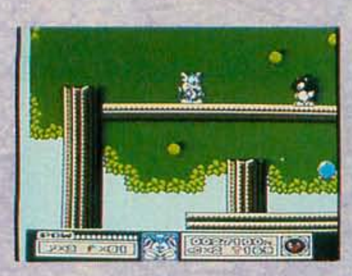


Level 3-1

Zu Beginn des Waldabschnitts attackieren Euch aggressive Eulen. Sie kommen im Sturzflug auf Euch zu und drehen dann wieder nach oben ab.



Die Stinktiere sind zusammengerollt unverwundbar, Abspringen lassen sie sich nur in aufrechter Haltung. Anstelle von Karotten sammelt Ihr in diesem Level Äpfel, die aber vollkommen gleichwertig sind.



Im hinteren Teil des Waldes tauchen kleine Plattformen auf. Da sie kurz nach Eurer Landung sofort runterfallen, müßt Ihr unmittelbar nach dem Aufsetzen zur nächsten weiterspringen.



Level 3-2

Aus den Mäulern der Baummonster starten Fledermäuse einen Angriffsflug. Wenn Ihr direkt über dem Antlitz steht, hat der Spuk ein Ende und weit und breit ist keine Fledermaus zu entdecken.



Dem Wespen-Schwadron ist auf engem Raum nur schwer beizukommen. Lockt die Insekten deshalb an freiere Stellen und erledigt sie dort der Reihe nach.

Eine freie Stelle zur Insektenbekämpfung

Am Ende dieses Abschnitts trefft Ihr wieder auf Elmyra. Lockt sie erneut nach links, wartet auf einem der einzelnen Blöcke und hüpft dann zügig nach rechts zum Exit.

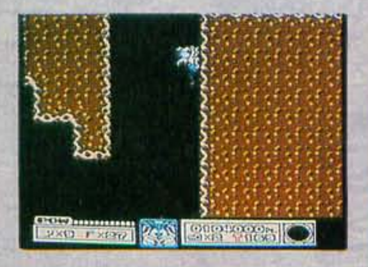


Level 3-3

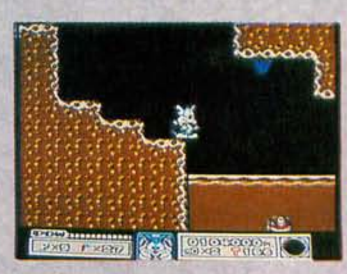
Unterlauft die Stachelbälle mit gedrückter B-Taste. Spurtet nach der ersten Kugel ganz nach rechts und klettert die Wand hoch.



Oben angekommen, seht Ihr nur noch die Pfoten Eures Sprite-Helden. Geht hier weiter nach rechts und schon habt Ihr den feindverseuchten Weg erheblich abgekürzt.



Auf der anderen Seite steht Ihr vor einem unterirdischen See, in dem Kugelfische patroullieren. Hüpft über die Wasseroberfläche bis zum anderen Ufer.



Hinter der Tür wartet der dritte Obermotz, ein Gorilla namens Fido, auf Euch. Er kommt oben aus dem Blockraster heruntergesprungen und verschwindet durch den Abgrund in der Mitte. Mal landet er auf dem linken, mal auf dem rechten Hügel — geht das Duell gelassen an und wagt nur hundertprozentig sichere Attacken. Laßt Euch nicht zu einem Absprung über der klaffenden Spalte verleiten.



Fortsetzung folgt

In der nächsten *VIDEO GAMES* begleiten wir Euch durch die restlichen drei Level. Außerdem machen wir einen kleinen Ausflug ins geheimnisumwitterte Toon-Bonus-Raumschiff! *pa*

JETZT SCHLAEGT POWER 2 ZURUECK

ACTION REPLAY



DM 149,-

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

WERDEN SIE UNBESIEGBAR!!

JETZT ERHAELTLICH FUER DEN

* SUPER NES ™

(FUNKTIONIERT ALS ADAPTER FUER AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SPIELE!)

* MEGADRIVE ™



WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY



MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER, MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM **ACTION REPLAY** *CARTRIDGE FUER IHRE* **MEGADRIVE™** *UND* **SUPER NES™** *CONSOLE*



- ACTION REPLAY IST EINE NEUE ENTWICKLUNG, DIE DEN LSI CUSTOM CHIP BEINHALTET, DIESER WURDE SPEZIELL ANGEFERTIGT, UM DEN BENUTZER DIE AENDERUNG DER SPIELPROGRAMMIERUNG ZU ERMOEGLICHEN, SO DASS MAN LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN KANN
- DURCH DEN EINZIGARTIGEN "GAME-TRAINER" IST ES MOEGLICH, LEVELS ZU SPIELEN, DIE MAN ZUVOR NOCH NIE GESEHEN HAT UND IHRE EIGENE PARAMETER ZU FINDEN, FUER MEHR POWER, ENERGIE, TREIBSTOFF, UNENDLICHES LEBEN, USW. . . . .
- MIT ACTION REPLAY PRO FINDEN SIE IHRE EIGENEN PARAMETER, ES DAUERT NUR MINUTEN, UM NEUE PARAMETER ZU FINDEN, DIESES IST DAS MODUL, DAS VON PROFIS EINGESETZT WIRD
- ACTION REPLAY FUNKTIONIERT AUCH ALS ADAPTER FUER JAPANISCHE UND AMERIKANISCHE SPIELMODULE. DADURCH HABEN SIE DIE MOEGLICHKEIT, IMPORTIERTE SPIELMODULE AUF DEUTSCHE SPIELCONSOLEN ZU SPIELEN
- MIT DER SPEZIELL ENTWICKELTEN ASIC HARDWARE IST ES MOEGLICH, DIE NEUESTEN SPIELE DIREKT NACH DEREN NEUERSCHEINUNG ZU MANIPULIEREN
- KEINE SPEZIELLEN VORKENNTNISSE NOTWENDIG. WENN SIE EIN SPIEL SPIELEN KOENNEN, IST ES SCHON MOEGLICH, DAS ACTION REPLAY EINZUSETZEN. ALLE EINGABEN WERDEN UEBER DEN JOYSTICK/PAD EINGEGEBEN. EINFACHER GEHT ES NICHT.



DAS ACTION REPLAY MODUL IST EIN UNENTBEHRLICHES HILFSMITTEL FUER JEDEN SPIELCONSOLE-BESITZER. LESEN SIE DEN TESTBERICHT IM GAMERS-MAGAZIN 03/92





JETZT KOENNEN SIE AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN

- MIT DIESEM UNIVERSELLEN SPIELADAPTER KOENNEN SIE DIE ENORME ANZAHL VON AMERIKANSICHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN
- FUNKTIONIERT AUCH ALS DOPPELMODULADAPTER. ES ERLAUBT, ZWEI MODULE GLEICHZEITIG ANZUSCHLIESSEN. EINFACH ZWISCHEN DEN MODULEN HIN- UND HERSCHALTEN. HIERDURCH WIRD IHR GAMEPORT GEGEN VERSCHLEISS GESCHUETZT
- SEHR EINFACH IN DER HANDHABUNG
- ES ERLAUBT, DEUTSCHE MODULE AUF AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE CONSOLEN EINZUSETZEN



* **WICHTIG!!** ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELD, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH SEGA ENTERPRISES LTD.



WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

BEI BESTELLUNG BITTE IHREN CONSOLEN-TYP ANGEBEN !!!

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

DER DURCHPEITSCHER

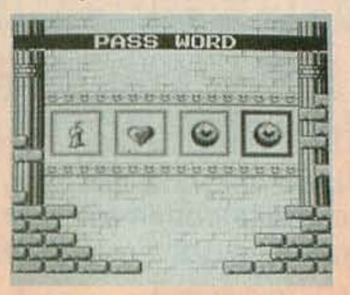
CASTLE-VANIA 2

Anfang '91 sorgte der erste Game Boy-Teil von Castlevania für Furore. Ein gutes Jahr später ist der Mann mit der Peitsche zurückgekehrt. Seine Lieblingsbeschäftigung ist noch immer das Ausräumen bösewichtgeplagter Spukschlösser.

Das Spielfeld wird konsequent von der Seite gezeigt. Gescrollt wird in alle Richtungen. Diesmal wählt Ihr zu Beginn Eurer Mission eine von vier Burgen aus. Kristall-, Wolken-, Pflanzen- und Felsenburg warten auf Euren Besuch. An der Pforte nimmt Euch allerdings kein Butler den Mantel ab, sondern schauerliche Untiere wollen Euch ans Leder. Mit gezielten Peitschenhieben bahnt Ihr Euch den Weg zu den tieferliegenden Räumlichkeiten der geisterhaften Behausung. In gewissen Abständen finden sich schwere Eichentüren, durch die Ihr einen neuen Abschnitt betretet. Liegt der wackere Streiter nach hartem Kampf im Staub, könnt Ihr an der letzten Türe weiterkämpfen. Dieses Continue ist wichtig, denn Monster wie Fledermäuse, Geier, Skelette, Zombies, Golems lechzen nach Eurem Blut. Berührt Euch ein Unhold, verliert Ihr Lebensenergie. Je stärker das Monster, desto mehr Vitalität entschwindet Eurem Körper. Auch die mechanischen Fallen bereiten Euch Verdruß: Das Schloß besteht aus beweglichen und mit Speeren bestückten Wänden, rollenden Felsbrocken, morschen Brücken und tödlichen Abgründen. Letztere sind mit besonderer Vorsicht zu überspringen, denn patzt Ihr hier, ist sofort ein Leben dahin. Um in dieser unfreundlichen Welt klarzukommen, findet Ihr auch angenehme Dinge. Hinter Kerzen verbergen sich Herzen, die in Punkte umgewandelt werden oder Extras. Die Peitsche hat mehrere Aufrüstungsstufen. Auf der Höchsten verschießt sie sogar einen Energieball, der über die ganze Bildschirmbreite zischt. Außerdem gibt es noch die praktischen Bumerang-Shurikan und Brandbomben. Ein kleines Feuerchen lohnt sich besonders in der Felsenburg, wenn plötzlich alle Lichter ausgehen. Im letzten Raum jeder Festung fordert Euch ein monströser Burgherr zum Duell.



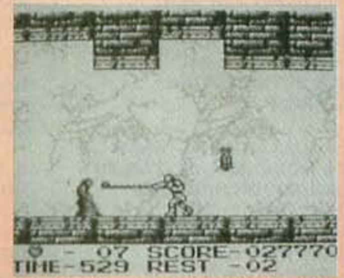
Düster drohen die vier Burgen in der Ferne



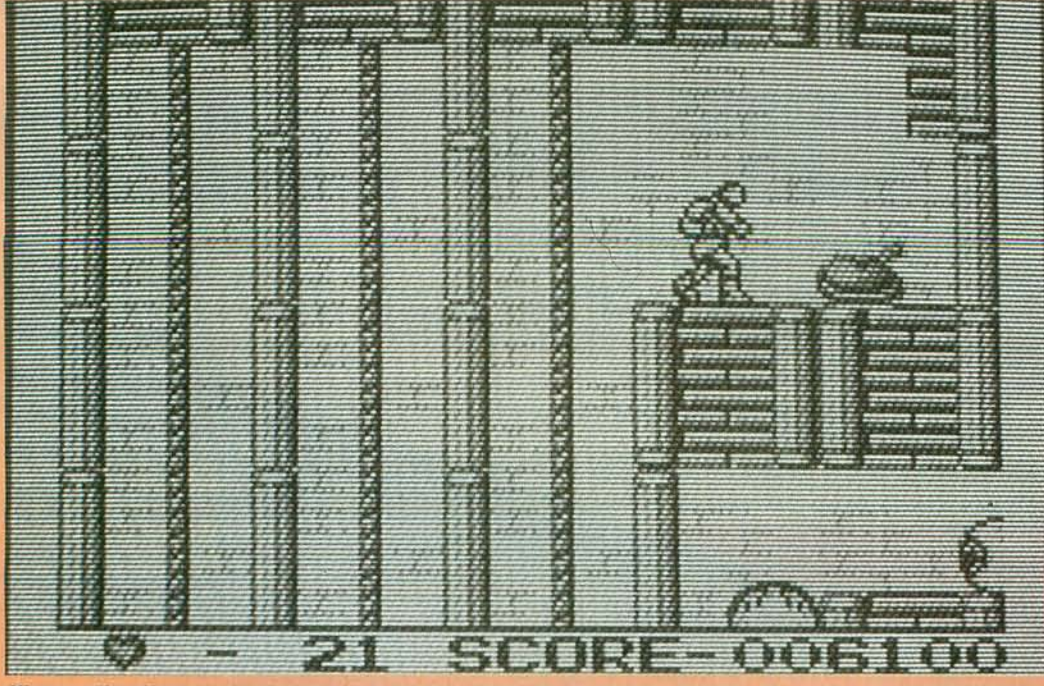
Das Paßwort erspart Euch langatmige Wiederholungen

GAME OVER
HI-SCORE 029170
SCORE 029170
CONTINUE
STAGE SELECT
PASSWORD

Ihr habt die Wahl: Continue, andere Burg oder Paßwort



Praktisch, wie die Peitsche die Gegner wegpustet



Kletterseile gibt es zuhauf, gut daß Ihr schwindelfrei seid



Der erste Teil war uns bereits einen *VIDEO GAMES CLASSIC* wert. Bemängelt wurde damals nur das Fehlen eines Paßworts. Wie jeder brave Programmierer, hat auch das japanische Castlevania-Entwicklungsteam den Video-Games-Test gelesen und unseren Rat beherzigt. Mit den Neuerungen Paßwort und Levelanwahl macht das Modul sogar mir Spaß, obwohl ich mich für den ersten Teil nicht sonderlich begeistern konnte.

Die Burgen sind durchdacht aufgebaut. Keine Stelle ist unfair. Immer wieder findet sich ein neuer Trick, um eine bestimmte Stelle effektiv zu meistern. Die wirkliche Klasse zeigt sich aber erst in den Feinheiten. Geschickt wird zwischen Kletter-, Kampf- und Sprungpassagen abgewechselt. Ständig wechselnde Anforderungen halten die Motivation hoch. Hinterhalte und Monsterattacken sind eine harte Sache, aber wenn Ihr den Dreh 'raushabt, übersteht Ihr jede Schikane ohne Blessuren.

So bleibt Castlevania 2 auf dem hohem Niveau des Vorläufers, ohne spielerisch neue Maßstäbe zu setzen. Am besten spielt sich Simons neuestes Gruselabenteuer übrigens im dunklen Zimmer und bei Kerzenschein.

STEPHAN ENGLHART

CASTLEVANIA 2
GAME BOY

SPIELETYP:



HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Levelanwahl

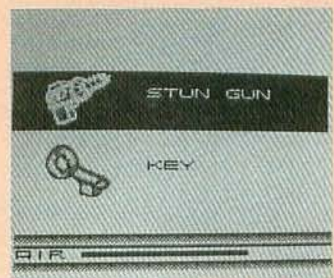
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

73% GRAFIK
79% MUSIK
73% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS

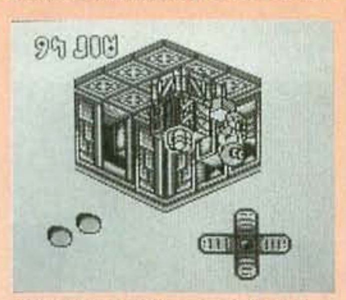
VÖLLIG LOSGELÖST

ALTERED SPACE

Die außerirdischen Zaks gehen wieder ihrer Lieblingsbeschäftigung nach. Doch diesmal unterlief ihnen bei der Entführung unschuldiger Weltraumreisender ein fataler Patzer: Als Opfer haben sie sich Humphrey ausgesucht. Dieses Rauhbein ist nicht mehr ganz so unschuldig und mutig genug, einen Ausbruch zu wagen. Die Zaks haben natürlich alles getan, um dies zu verhindern. Die ihnen zuträgliche Atmosphäre wirkt auf unseren Astronauten binnen Sekundenbruchteilen tödlich. Deswegen ist ein dichter Raumanzug und genug Sauerstoffvorrat überlebensnotwendig. In allen Räumen wimmelt es von Bedrohungen für den dünnhäutigen Suit. Entweder besteht der Boden aus gut sichtbaren und abschreckenden Stacheln oder versteckte Dornen lauern hinter einer Kiste. Außerdem patrouillieren neun verschiedene Droidentypen und die Zaks selbst im Schiff. Viele Roboter sind harmlos, solange Ihr sie nicht berührt. Manche sind Euch sogar nützlich: Springt Ihr auf deren Kopf, könnt Ihr sie als Transportmittel verwenden. Eine weitere sonderbare Spezies sind die Garffs. Sie sind verspielte, herumhüpfende Ballgestalten, die nichts besseres im Sinn haben als an Eurem Kopf festzukleben. Dort halten sie dann ein Nickerchen. Solange sie dösen könnt Ihr nicht springen. Die zweite Gefahr ist der zur Neige gehende Sauerstoff. Wird Euer Anzug beschädigt, gehen 10 der ursprünglich 50 Einheiten flöten. Natürlich verbraucht Ihr auch ohne etwas falsch zu machen langsam den Vorrat. Sammelt Ihr Sauerstoffflaschen, bunkert Ihr 50 frische Einheiten. Sackt Ihr auf einen Wert gleich oder weniger Null ab, dürft Ihr den Game Over-Schriftzug bewundern. In den Tiefen des Raumschiffes findet Ihr nützliche Dinge wie Betäubungslaser, Schlüssel und Klötzchen. Letztere könnt Ihr durch Aufnehmen und Ablegen übereinander stapeln. Mit einem solchen Turm überwindet Ihr Mauern oder erreicht praktische Dinge. Euer Kerkerschiff zeigt sich immer aus der 3-D-Schräg-von-oben-Draufsicht.



Die 3-D-Grafik ist beeindruckend



Habt Ihr die Kisten gestapelt, kommt Ihr an den Sauerstoff



Ohne diesen Schlüssel seid Ihr aufgeschmissen

Mit dem Betäubungslaser schläfert Ihr die Zaks ein



Altered Space bietet auf dem Game Boy überzeugende 3-D-Grafik. Dank der kontrastreichen und detaillierten Optik kommt auch bei mäßigen Lichtverhältnissen noch Spielspaß auf. Mit dem Konzept eines 3-D-Action-Adventures steht dieses Modul in direkter Nachfolge zu Computerspielhits wie "Knight Lore", "Airball" oder "Cadaver". Die Mischung hat seinen Reiz, denn sowohl Geschicklichkeit als auch taktisches Know-how müssen eingebracht werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit einem Raum fertig zu werden, aber nur eine ist optimal. Leider fehlt ein Paßwort und bei einer Levelgröße von 7x7 Feldern ist's notwendig zu kartographieren. Das nervt spätestens dann, wenn die Räume unterschiedlich groß sind und sich auf einem Gitternetz überschneiden. Schade ist auch, daß, wenn Ihr einen Raum betretet, der Sound erst nach einer Verzögerung ertönt. Wer flott spielt, ist schon wieder draußen, bevor die Musik einsetzt. Ohne die erwähnten Patzer ist's ein gutes Spiel, mit ihnen nur Mittelmaß. *STEPHAN ENGLHART*

ALTERED SPACE
GAME BOY

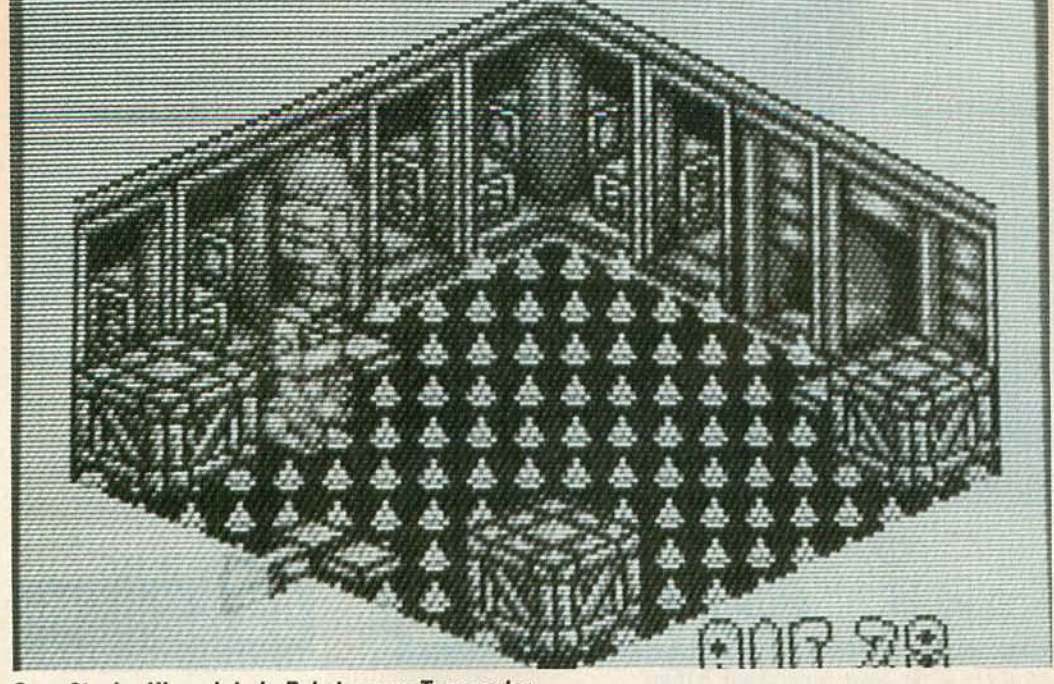
SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sony
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

61% GRAFIK
60% MUSIK
43% SOUNDEFFEKTE
58% SPIELSPASS



Gewußt wie: Hier wird ein Roboter zum Transporter.

KÄSEZEIT

TOM & JERRY

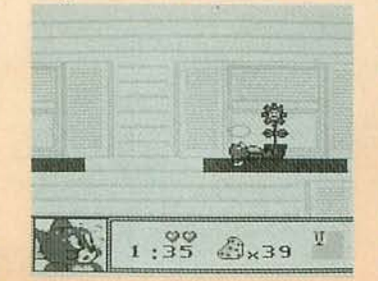
Die kleine Windelmaus "Tuffy" hat sich verlaufen und ruft lautstark um Hilfe. Dieses S.O.S. erreicht leider nicht nur Jerrys Ohren, sondern auch die Lauscher von Tom, dem aggressiven Zeichentrickkater. Dessen ewiger Kontrahent Jerry zieht los, um Tuffy zu suchen.

Wer hinter "Tom & Jerry" ein actionreiches Katz-und-Maus-Spiel vermutet, liegt knapp daneben. Tom taucht nur selten im Geschehen auf und ist auch dann nur ein normales überspringbares Hindernis. Wie in Plattformspielen üblich, seht Ihr den Nager von der Seite, während er von links nach rechts durch die in alle Richtungen scrollende Landschaft hüpft.

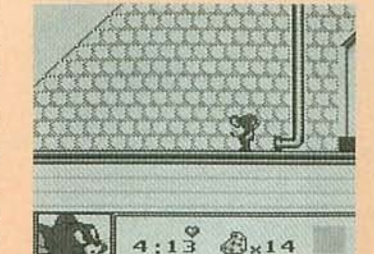
Mäuse leben gefährlich: Vom springenden Kanaldeckel bis zur schnappenden Blume am Wegesrand gibt's kaum etwas, was Jerry nicht ans Leben will. Der Gesundheitszustand der Maus ist durch ein Mäusegesicht in der unteren Bildschirmecke abzulesen. Geht es Jerry gut, lacht er, steht er kurz vor dem Nagerexitus, ist sein Gesicht angstverzerrt. Zum Ticken der Uhr, die à la Mario die Sekunden rückwärts zählt, müssen massenhaft Käseecken und andere Extras gesammelt werden. Außer einem Sternextra, das der Maus neue Lebensenergie beschert, wirkt sich kein Extra direkt auf Jerry aus. Nur die nach jedem Level ermittelte Punktzahl kann durch fleißiges Extrasammeln gesteigert werden. Da die Maus recht weit springen kann, befindet sich die nächstgelegene Plattform oft außerhalb des Bildes und ist nur durch einen Blindsprung zu erreichen. Ab und zu wird Eure Aufgabe durch Fortbewegungshilfen wie Springbrunnen oder ein Spielzeugauto erleichtert. Die Käsehatz ist mit einem Zweispielermodus ausgestattet. Allerdings spielen beide Akteure nicht gleichzeitig, sondern nacheinander auf demselben Handheld. Zum Spiel gibt's witzige musikalische Untermalung, die bei Annäherung an das Zeitlimit hektischer wird.

ONE PLAYER
TWO PLAYERS
PASSWORD
MUSIC ON

Im Zweispielermodus müßt Ihr abwechselnd ans Joypad



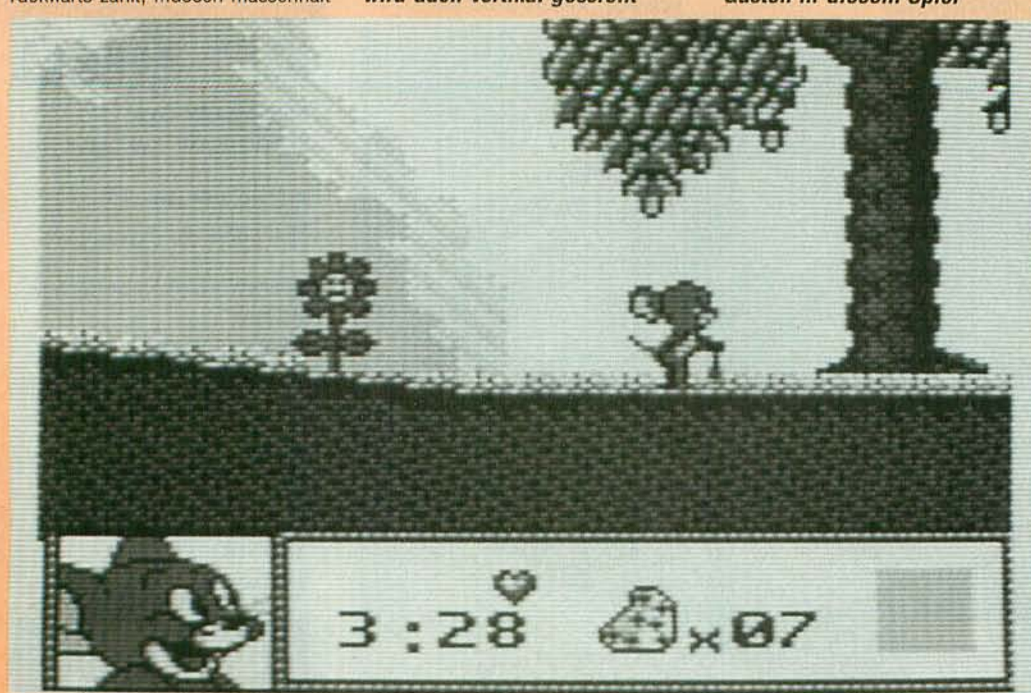
Das Jerry-Sprite kommt mit vier Animationsphasen aus



Auf dem Weg zum Hausdach wird auch vertikal gescrollt



Tom zählt zu den seltenen Gästen in diesem Spiel



"Tom & Jerry" ist ein neues Mitglied in der Gilde actionfreier Jump'n'Runs

na ja

Und da ist es wieder: Das alte Problem mit den Filmlizenzen. "Tom & Jerry" sind als Zeichentrickfiguren ein actionreiches Gespann, das seine Beliebtheit nicht zuletzt der witzigen Animation verdankt. Nicht so das Game-Boy-Spiel: Die Maus kann weit springen — damit ist aber das Actionangebot auch schon erschöpft. Feinden müßt Ihr kampflos ausweichen, was durch die träge Steuerung kein leichtes Unterfangen ist. Die Animation der Spielfigur darf als lieblos bezeichnet werden. Inhaltlich gibt sich das Spiel als konsequentes Mitglied der "Ich merk' mir den Weg"-Liga zu erkennen. Als Tom-&-Jerry-Anfänger werdet Ihr sicher in jede Falle laufen, auf unerreichbare Extras hereinfallen und schnell alle Lebenspunkte verlieren. Erst wenn Ihr den Weg genau kennt, habt Ihr eine Chance weiterzukommen. Um auch langfristig zu motivieren, fehlt dem Spiel das gewisse Etwas. Außer dem Aussehen der Levels ist kaum Abwechslung geboten. Als einziger Reiz bleibt die Möglichkeit, den Weg komplett kennenzulernen und bei erneutem Versuch auf High-Score-Jagd zu gehen. Empfehlen möchte ich "Tom & Jerry" nur eingefleischten Fans.

JAN BARYSCH



TOM & JERRY
GAME BOY

SPIELETYP:



HERSTELLER: Hi-Tech
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

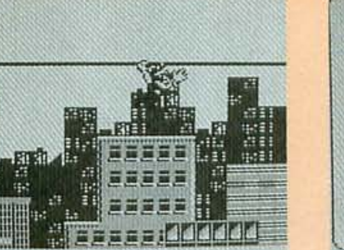
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

50% GRAFIK
61% MUSIK
35% SOUNDEFFEKTE
52% SPIELSPASS

DIEBISCHER FALKE

HUDSON HAWK

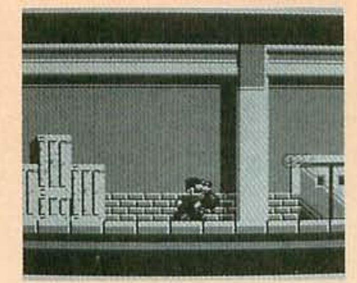
Eddie Hawkins alias Hudson Hawk, der Welt bester Dieb, hat seine Gefängnisstrafe abgesessen und möchte ein ruhiges Leben führen. Doch seine alten Freunde halten nichts davon, denn ein Meisterdieb wird immer gebraucht. Die stinkreichen Mayflowers wollen durch Hudson Hawk an die Erfindungen von Leonardo da Vinci gelangen, unter anderem dem Stein der Weisen, der Blei zu Gold macht. Sie wollen allerdings nicht durch das Gold reich werden, sondern die Welt in eine wirtschaftliche Katastrophe stürzen. Irgendwie müssen wir ja auf das Thema "Weltrettung" kommen, sonst macht das Spiel ja keinen Spaß. Weil das Wohl der Welt aber als Spielmotivation nicht ausreicht, haben die Mayflowers darüber hinaus Hawks besten Freund entführt. "Hudson Hawk" ist ein Jump'n'Run der klassischen Sorte: Die Hauptbewegungsrichtung ist von links nach rechts, in Seitenansicht wird gesprungen und gelaufen. Wenn nötig, darf auch auf dem Bauch gerobbt oder über Abgründe "gehangelt" werden. Ab und zu findet Ihr Gegenstände, die Euch zu großen Sprüngen verhelfen: Es gibt Sonnenschirme, gepolsterte Sessel und ähnliche Dinge, auf denen Ihr prima rumhopsen könnt. Feinde werden durch einen Wurf mit einem "Softball" oder einem direkten Fausthieb erledigt. Das Spiel besteht aus zwei Missionen, die wiederum in mehrere "Parts" aufgeteilt sind. Zuerst muß eine Pferdestatue aus einem Auktionshaus gestohlen werden, dann mopst Ihr den legendären Kristall, der Blei zu Gold macht. Die Räumlichkeiten sind natürlich mit unangenehmen Einrichtungen wie Laserkameras, Alarmfeldern, Wachmännern und -hunden gespickt. Über die Starttaste gelangt Ihr in ein Übersichtsmenü, in dem Ihr Euren Punktestand, die verbliebenen Leben und den Gesundheitszustand ablesen könnt. Jeder Feindkontakt zieht Euch eines oder mehrere der acht Herzchen ab, sind alle verbraucht, habt Ihr ein Leben verwirkt.



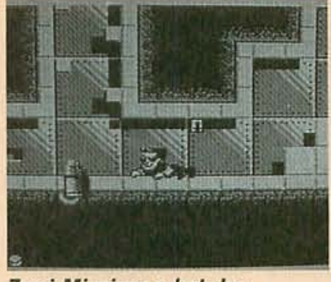
Der Held ist gut animiert, der Hintergrund zu flach geraten



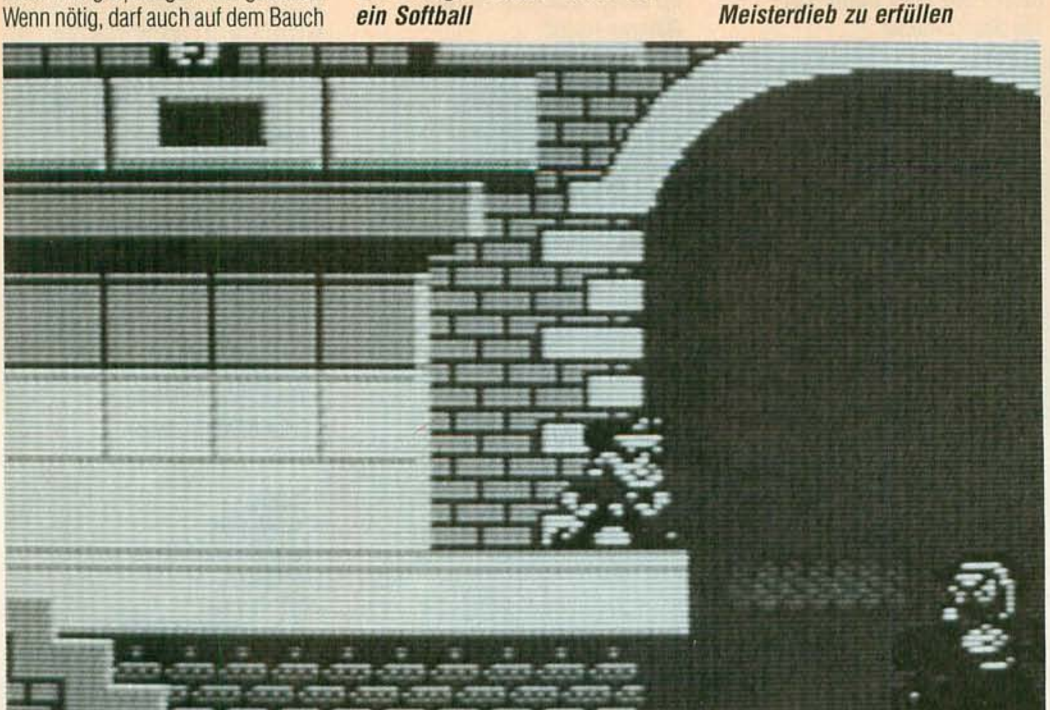
Zum Übersichtsmenü muß umgeschaltet werden



Die einzige "echte" Waffe ist ein Softball



Zwei Missionen hat der Meisterdieb zu erfüllen



Sogar mit der päpstlichen Post-U-Bahn hält sich Hudson Hawk an die Filmvorlage

geht so

Das einzig Annehmbare am gleichnamigen Film waren die Actionszenen, sonst tummelten sich dort dümmliche Dialoge und flache Witze. Da ist man dankbar, daß sich der Game Boy nicht für Sprachausgaben eignet. Für die Action haben die Programmierer dem Helden erfreulich viele Animationsphasen verpaßt. Allein der Übergang in die Bauchlage setzt sich aus vier Teilen zusammen. Leider wird dadurch auch die Steuerung etwas verlangsamt. In der Anleitung wird Euch schon empfohlen, beim Laufen permanent mit dem Ball um Euch zu werfen, da Ihr gegen einige Feinde, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen, keine Chance habt; Unfairneß wurde also bewußt nicht vermieden. Oft ist's schwierig zu ermitteln, auf welche der Hintergrundstrukturen man springen kann oder woran man einfach vorbeihüpft; die dritte Dimension fehlt optisch völlig. Auch Paßwörter vermisse ich schmerzlich, da sich die Suche nach dem Diebesgut doch hinzieht. Gut gelungen ist die fetzige Begleitmusik, die mich an die Spitzentracks alter 64er-Spiele erinnert. Hudson Hawk ist Jump'n'Run-Hausmannskost.

JAN BARYSCH

HUDSON HAWK
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sony
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

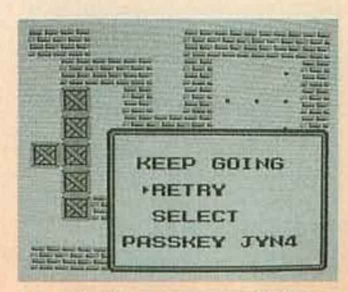
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

60% GRAFIK
65% MUSIK
30% SOUNDEFFEKTE
49% SPIELSPASS

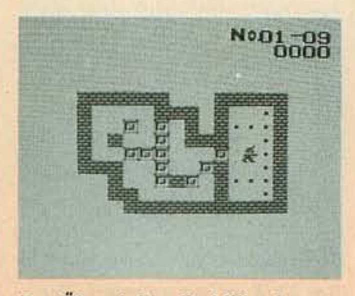
WILLY'S RÜCKKEHR

BOXXLE 2

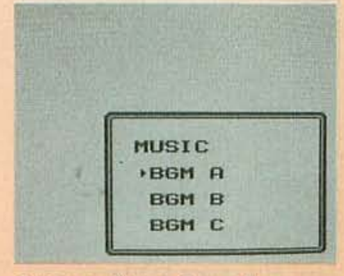
Wollte Willy in seinem ersten Spiel noch Kohle machen, um sein Mädel zu beschenken, ist sein Ziel in Boxxle 2 höher gesteckt. Die schöne Wanda ist via Ufo entführt worden und Willy schuftet für eine Rakete, um die Verfolgung aufnehmen zu können. Raketen sind bekanntlich teuer und die Löhne für Kistenschieber niedrig. Ganze 120 Lagerräume sind aufzuräumen, bis das Kleingeld für das ersehnte Raumschiff verdient ist. Das Spielprinzip ist einfach: In einem Raum stehen Kisten, die auf Markierungspunkte am Boden geschoben werden müssen. Leider gibt's Probleme: Entweder sind die Lagerräume klein und eng oder die Kisten stehen sich gegenseitig im Weg. Zudem können die Kisten nur geschoben und nicht gezogen werden. Schiebt Ihr eine Kiste auf eine Markierung, verfärbt sie sich dunkel, kann aber noch weggeschoben werden. Einen falschen Zug könnt Ihr nur zurücknehmen, solange Ihr die Kiste nach dem Verschieben noch nicht losgelassen habt. Ein Schritt und es gilt: "Gerührt — Geführt". Eine Schachtel an die Wand zu schieben, nur um Platz zu haben, ist also nicht zu empfehlen. Habt Ihr einen Fehler gemacht, den Ihr nicht mehr zurücknehmen könnt, muß der Level noch einmal gespielt werden. Die Levels sind in Zehnerpacks gestaffelt. Kommt Ihr in einem Raum absolut nicht weiter, darf einer der Level aus dem Zehnerpack, in dem Ihr Euch gerade befindet, direkt angewählt werden. Bei Bedarf könnt Ihr nach jedem bestandenen Level ein Paßwort notieren (vorzugsweise das erste der erreichten Zehnergruppe z.B. 11, 21, 31, 41, ...). Bei größeren Lagerhallen wird für bessere Übersicht auf eine kleinere Darstellung des Szenarios zurückgegriffen. Wie schon beim Vorgänger gibt's als Bonbon einen Level-Editor, in dem Ihr selbst Lagerhallen entwerfen und Kisten plazieren könnt. Außer dem Vorspann, der Story und dem Aussehen der Levels hat sich im Vergleich zu Boxxle 1 nichts geändert.



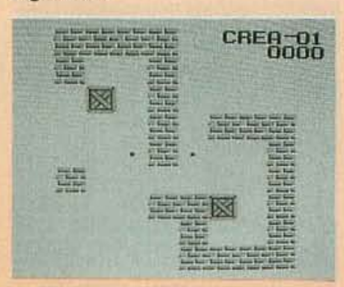
Alle Punkte müssen mit Kisten besetzt werden



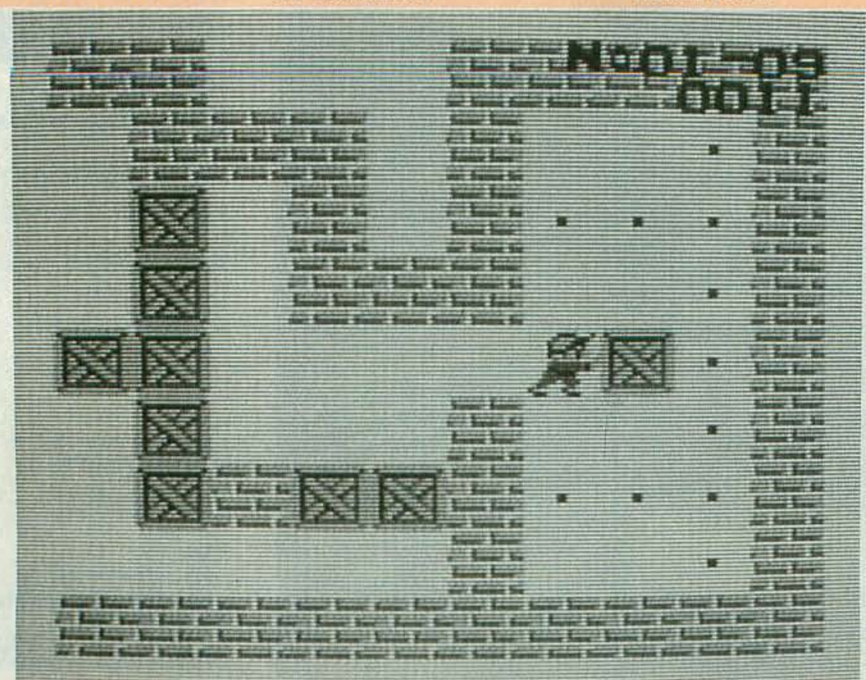
Zur Übersicht: die Lilliputlagerhalle



Selten auf dem Game Boy: ein Soundmenü



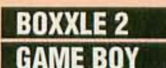
Im Editor entwerft Ihr die Räume selbst



Im Vergleich zum Vorgänger haben sich nur die Räume geändert



Ich hatte schon fast die Befürchtung, ich könnte diesen Artikel wegen chronischer Hirnüberhitzung nicht mehr schreiben. Boxxle 2 hat das typisch fernöstliche Denkspiel-Flair: Simpelstes Spielprinzip, aber harte Folter für die grauen Zellen. Boxxle-Neulinge müssen sich erst einmal die Kistendenkweise angewöhnen. Teils brütet man Stunden über einem Level, ist schon kurz davor aufzugeben, da kommt die Erleuchtung ("Na klar! Gott, ist das simpel."). Grübel-Freaks seien vorgewarnt: Ausgiebiges "boxxeln" kann das altbekannte "Tetris-Syndrom" hervorrufen: Ihr schließt die Augen und seht noch immer Kisten, Kisten, Kisten. Schmerzlich vermisse ich jedoch eine Batterie im Modul, um die selbsterstellten Räume zu speichern. Ihr baut die Räume ja meist nicht, um sie eigenhändig durchzuspielen, sondern für andere; ohne Batterie im Modul kann man den Freunden die Levels aber nicht zukommen lassen. ***JAN BARYSCH***



BOXXLE 2

GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: FCI

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort, Levelanwahl, Soundmenü, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

23% GRAFIK

60% MUSIK

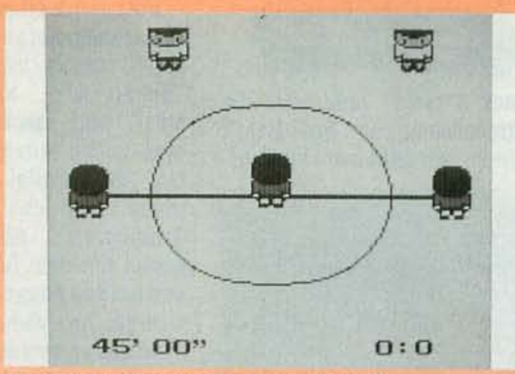
11% SOUNDEFFEKTE

80% SPIELSPASS



KICKER-INFERNO

SOCCER-MANIA



Wo bitte geht's zum Stadionausgang?

Das Fußballteam der USA hat sich für die Game-Boy-Weltmeisterschaft qualifiziert. Jetzt stehen sie in der Endrunde den fünf besten Mannschaften der Welt gegenüber: Japan, Brasilien, England, Deutschland und Frankreich. Eure Rasensportler schlagen auf Knopfdruck Pässe, wagen Torschüsse und foulen. Letzteres ist nicht riskant, denn der Schiedsrichter trägt weder rote, noch gelbe Karten in der Brusttasche. Kommt ein gegnerischer Stürmer auf Euer Tor zugerast, steuert Ihr gleichzeitig sowohl den hintersten Abwehrspieler als auch den Torwart. Der Keeper kann in brenzligen Situationen mit einem Zeitlupen-Hechtsprung den Ball vor dem Überschreiten der Torlinie halten. Wenn Ihr den Ball zu lange mit einem Kicker dribbelt, ermüdet der Spieler und verliert seine Schußkraft. Steht es nach der regulären Spielzeit von 90 Minuten (zwölf Minuten in Echtzeit) unentschieden, wird das Match im "Sudden Death" (wer als erster ein Tor schießt, hat gewonnen) entschieden.



Auch Sony/Imagesofts "Soccer-Mania" ist weit davon entfernt, die dürstende Sportfangemeinde zu befriedigen: Die Spielfiguren flackern und ruckeln über das Display, während nicht abstellbare Begleitmusik und minimale Soundeffekte aus dem leidgeprüften Lautsprecher krächzen. Seid Ihr im Ballbesitz, versucht der Gegner sofort, Euch von den Beinen zu holen — ist Soccer-Mania etwa eine verkappte Rugby-Variante? Eine wirkliche Chance habt Ihr nur, wenn Ihr selber die Foul-Taktik übernehmt. Mit richtigem Fußball hat das Getrete nichts gemein, und die nötige Motivation bringt die permanente Foulerei auch nicht. Außerdem fehlt der für vernünftigen Tunierbetrieb notwendige Paßwortmodus. ***MICHAEL PAUL***

SOCCER MANIA
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sony
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 6 Mannschaften

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

35% GRAFIK
24% MUSIK
11% SOUNDEFFEKTE

31% SPIELSPASS

FINGERÜBUNG

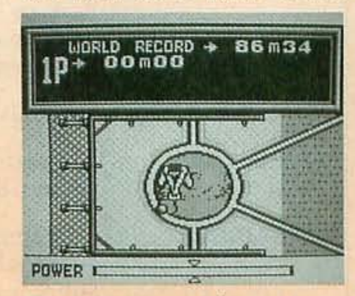
TRACK & FIELD

Hemmungslose Peiniger der Game-Boy-Feuerknöpfe kommen auch diesen Monat auf ihre Kosten. In der letzten *VIDEO GAMES* haben wir mit "Track Meet" eine Persiflage auf feuerknopflastige Sportspiele unter die Lupe genommen. Diesmal steht Konamis "Track & Field" in den Startlöchern, dem mit 79 Prozent Spielspaß ausgezeichneten Modul den Rang abzulaufen. Konami hat bereits Erfahrung im Sportspiel-Geschäft: Einige von Euch werden "Track & Field" (auch bekannt unter "Hyper Sports") sowie die Varianten "Hyper Olympics" und "Konami '88" aus der Spielhalle kennen. Bei all diesen Sportklassikern mußten die Feuerknöpfe so schnell wie möglich bearbeitet werden. Je rasanter, desto eifriger spurtete Euer Sportsmann.

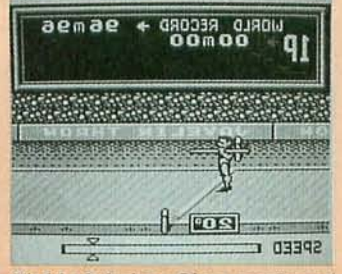
Bei "Track & Field" für den Game Boy nehmt Ihr an elf Disziplinen teil: Sprint, Hürdenlauf und Schwimmen, drei Sprung-Wettbewerbe, Hammer-, Speer- und Diskuswurf sowie Gewichtheben und Bogenschießen. Diese Leibesertüchtigungen könnt Ihr entweder einzeln oder zusammengefaßt im "Competiton"-Modus anwählen. Dann versucht Ihr Euch der Reihe nach an allen Disziplinen. Für Eure Leistung kassiert Ihr Punkte, die am Ende zusammengezählt werden und Eure Plazierung bestimmen.

Vor jeder Sportart wird erklärt, welcher Knopf welche Aktion auslöst: Der Feuerknopf macht Eurem Sportler Beine, das Steuerkreuz bestimmt — je nach Disziplin — Absprung- oder Wurfwinkel. Am unteren Bildschirmrand wird ein Energiebalken angezeigt: Je schneller Ihr drückt, desto mehr Kraft bekommt Euer Sportler. Oben prangen aktuelle Zeit, die Bestzeit und der Weltrekord, den es zu brechen gilt.

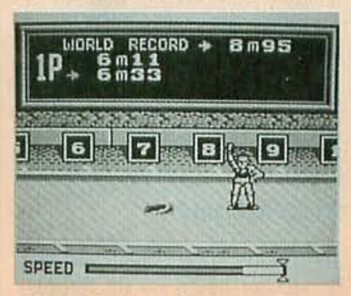
Via Dialogkabel könnt Ihr Euch mit einem Freund messen — dann muß aber auch ein zweites Modul her.



Die Animationen könnten aus einem Lehrbuch stammen



Tief Luft holen: Ohne genügend Speed fliegt der Speer nicht weit.



"Track Meet" bietet die Auswahl unter elf Disziplinen



Der Schiedsrichter zeigt Eure Leistung an



"Track & Field" untergräbt die Spitzenstellung von "Track Meet", meinem persönlichen Lieblings-Dauerfeuertitel. "Track Meet" glänzt mit witzigen Gegnern, "Track & Field" mit elf Disziplinen. Den Wettbewerben merkt man die Mühe der Konami-Programmierer an: Detaillierte Grafik, gute Animation und kleine Gags lockern den spannenden Wettkampf auf. So werden Hobby-Leichtathleten die vorbildlichen Bewegungsabläufe der Pixel-Sportler zu schätzen wissen.

Trotz dem weniger großen Disziplinenangebot gefällt mir "Track Meet" etwas besser, als das "bierernste" Konami-Gegenstück. Dort rannte und hüpfte man gegen witzige Konkurrenten, die allerlei Schabernack trieben und den Spieler zum Schmunzeln brachten. Der Kampf um eine hohe Punktzahl und um den neuen Weltrekord ist weniger motivierend. Im Duett sieht das anders aus: Habt Ihr einen Freund, der den Konkurrenten steuert, steckt in "Track & Field" mehr. Im Zwei-Spieler-Modus sind die elf Disziplinen nicht zu unterschätzen — unkontrollierte Adrenalinstöße, hitziges Gebrüll und schmerzende Finger garantiert. Auch Sport-Legastheniker werden begeistert sein. "Track & Field" wird Automatenfans und "Track Meet"-Champions gleichermaßen gefallen und plaziert sich eine Millisekunde hinter dem Schmunzel-Titel. ***ANDREAS KNAUF***



Beim Bogenschießen ist eine ruhige Hand gefragt


TRACK & FIELD
GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Disziplinenanwahl, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

72% GRAFIK
54% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE
77% SPIELSPASS



DEN KÖNNEN
SIE
GERN HABEN!
'92 SOMMER
DER SEGA VIDEOSPIELE KATALOG
KORONA-SOFT
Versandhandels GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Master System
Mega Drive
Game Gear
SEGA
Master System
KORONA SOFT
KOSTENLOS
DER NEUE SEGA-VIDEOSPIELE-KATALOG. EINFACH ANFORDERN,
PER TELEFON 05241 / 18 28, FAX 05241 / 130 43 ODER MIT POSTKARTE
BEI: KORONA-SOFT, CARL-BERTELSMANN-STR. 53, 4830 GÜTERSLOH.

HANDFEUERWAFFE

NEMESIS 2

Nach bewährtem Prinzip wird Konamis "Gradius/ Nemesis"-Serie fortgesetzt: Spielablauf und Schema sind geblieben, auch "Nemesis 2" ist eine schnörkellose Horizontalballerei mit dem klassischen Extrawaffensystem. Am unteren Bildschirmrand ist die Zusatzwaffenleiste eingeblendet; jedes aufgesammelte Extrasymbol läßt den Zähler um eine Stelle auf ein anderes Power-Up rutschen. Die aktuell angezeigte Aufrüstung wird dann durch Knopfdruck angewählt. Speed-Up und Sidekicks können mehrfach installiert werden.

Neu im Vergleich zum Vorgänger ist die Waffenauswahl vor dem Spiel. Bomben könnt Ihr wahlweise nach vorne unten, vorne unten und oben oder hinten unten und oben abwerfen. Der Extraschuß (Power-Up "D") darf nach schräg vorne, als Doppelschuß oder "Tailgun" ausgerichtet werden. Den Laser setzt Ihr als "Single Beam", Doppelschuß oder als ringförmigen "Ripple-Laser" ein. Die Zahl der möglichen Sidekicks ist (wie beim ersten Teil) auf zwei beschränkt. Die höchste Aufrüstungsstufe stellt der vor dem Bug des Raumschiffs schwebende Schutzschild dar. Er hält feindliche Treffer ab, schrumpft aber mit jedem Einschlag. Habt Ihr ein Raumschiff verloren, startet Ihr ohne Zusatzbewaffnung am letzten Rücksetzpunkt. Lediglich ein Speed-Up wird Euch beschert, falls Ihr im Moment Eurer Explosion ein ungenutztes Extra auf der Leiste hattet.

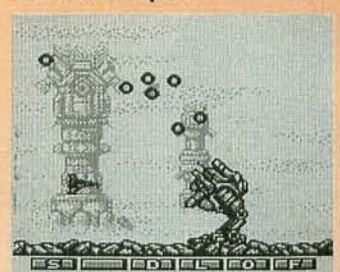
Der Grafikstil der Umgebung ist eine Mischung aus "R-Type" und "Gynoug". In den fünf Levels wechseln sich Weltraumpassagen (inklusive Meteoritenschwärme) mit organischen Höhlenlandschaften, Säulenbauten und fabrikhallengroßen Raumschiffkorridoren ab. Nach jedem Level wartet der obligatorische Endgegner auf Euch. Monster, Maschinen, Schwärme tödlicher Kristalle und weitere todbringende Feinde wollen Euch aus dem Pilotensitz sprengen. Zum Spiel werden 21 teils fetzige, teils psychodelische Musikthemen serviert.



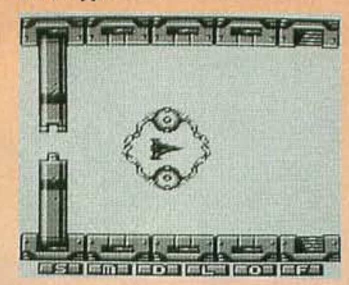
Die Form der Extrawaffen wählt Ihr vor dem Spiel



Die Endgegner erinnern etwas an R-Type



Ein neuer Grafiksatz, aber wenig neue Ideen



Von einem Kraftfeld gefangen, werdet Ihr entführt



Die unendlichen Weiten des Weltraums sind stellenweise ganz schön überfüllt

gut

Leider ist "Nemesis 2" nicht so gut spielbar wie der erste Teil. Die "Dauerfeuer An/Aus"-Option hätte sich Konami sparen können, denn ohne Dauerfeuer reduzieren sich die Überlebenschancen auf Null. Daß Euch teilweise vor einem neuen Level alle Waffen weggenommen werden, frustriert ganz schön. Gott sei dank haben die Entwickler an dem alten, aber dennoch unübertroffenen Extrasystem nichts geändert. Die Waffenanwahl vor dem Spiel ist eine nette und nützliche Idee, doch wünscht man sich die Wahlmöglichkeit im Spiel des öfteren zurück. Die Grafik ist, wie es sich für "Nemesis" gehört, fulminant. Das Science-fiction-Endzeit-Ambiente wird gekonnt vermittelt. Neue Ideen fehlen im Nachfolger. Die musikalische Untermalung hätte für meinen Geschmack nicht ganz so hektisch und dafür melodiöser ausfallen können; auch hier hat Konami eine Spur nachgelassen. Im Vergleich bleibt der erste Teil von Nemesis unangefochten. Trotzdem ist "Nemesis 2" ein gutes Ballerspiel, mit dem sich "Gradius"-, "Salamander"- und "Nemesis"-Fans bestimmt nicht langweilen. ***JAN BARYSCH***

NEMESIS 2

GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

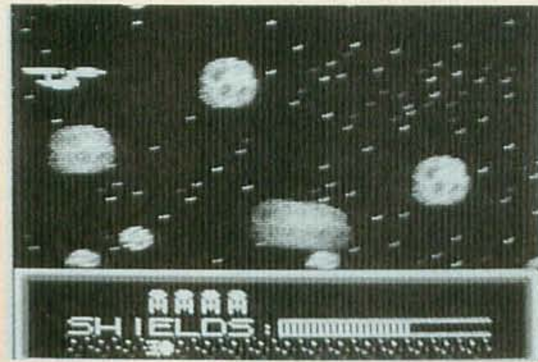
75% GRAFIK
66% MUSIK
69% SOUNDEFFEKTE

79% SPIELSPASS



UNENDLICHE LANGEWEILE

STAR TREK



Der Weltraum, unendliche Levels...

Die Besatzung der Enterprise hat es in ihrem ersten Game-Boy-Abenteuer mit einem außerirdischen Eindringling zu tun, der droht, die Erde zu vernichten. Um eine Wunderwaffe zu finden, klappert Ihr vier Planeten ab und bekommt es dabei mit den Gefahren des Weltalls, den Klingonen und Romulanern zu tun.

Gespielt wird abwechselnd auf einer Weltraum-Übersichtskarte, horizontal scrollend im All und auf der Oberfläche der Planeten. Schlittert die Enterprise in ein Asteroidenfeld oder eine andere gefährliche Region, ballert Ihr Euch mit Phaser und Photonentorpedo den Weg frei. Im Maschinenraummenü könnt Ihr Eure Energie auf Antrieb, Schutzschild oder Phaser verteilen. Auf dem Planeten müssen Wüsten durchstreift und von außerirdischem Ungeziefer befreit werden; dafür erhaltet Ihr je einen Teil der wertvollen Waffe. Erleichtert wird Eure Aufgabe durch ein Paßwortsystem im Star-Trek-Look.



Unverständlich, wie die Interplay-Programmierer aus einem so dankbaren Thema eine derartige Schlaftablette machen konnten. Das Grundkonzept (eifriges Weltraum-Kartenlesen und viel Action) wird durch die katastrophal langweiligen Actionsequenzen und den zu hohen Schwierigkeitsgrad völlig zerstört. Lächerlich langsam quält sich das stolze Raumschiff durch sich ewig wiederholende "Welträume" und schießt auf endlose Asteroidenschwärme. Selbst hartgesottene Tester greifen angesichts der spielerischen Einöde schnell zum Ausschalter. Captain Kirk und seine Mannen hätten wahrlich besseres verdient.

JULIAN EGGEBRECHT

STAR TREK
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Palcom
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

58% GRAFIK
14% MUSIK
19% SOUNDEFFEKTE

26% SPIELSPASS

RITT DURCH DIE STEINZEIT

DINOSAURS

In der vorletzten *VIDEO GAMES* mit einem Preview bedacht, hat sich nun die Endversion von Dinosaurs im Modulschacht unseres Super Nintendo eingefunden.

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Ein bezauberndes Mädchen wurde von bösen bärtigen Steinzeitmenschen gekidnappt und fristet ihre Tage in deren Klauen. Ihre beiden steinzeitlichen Jugendfreunde machen sich nun mitsamt Reitsauriern auf, die Schöne zu retten. Jeder Saurier hat seine Stärken — der grüne Drache hat eine brutale Rechte und teilt kräftigst Boxhiebe aus, der rote ballert.

Neben diesen Fähigkeiten und dem obligatorischen "Auf-den-Gegner-springen", können die beiden Reiter auch absteigen. Reiter und Saurier müssen aber immer auf demselben Bildschirm bleiben. Trotz dieser Einschränkung könnt Ihr so die tollsten Minipuzzles lösen. Der Schwerpunkt von Dinosaurs liegt aber nicht darin, die Rätsel zu lösen, sondern auf der Jump'n'-Run-Action. Unterteilt in acht Levels, die wiederum aus vier bis fünf Stages bestehen, springt Ihr mit dem Saurier Eurer Wahl durch ein Sammelsurium altbekannter und neuer Spielideen.

Dinosaurs ist mit komischen Details vollgepackt. Manche Gegner schieben komplette Felswände vor sich her, dann machen Euch vollbusige Steinzeitamazonen zu schaffen. Mehrere Male taucht auch eine steinzeitliche Lorenbahn auf, mit deren Waggons Ihr wilde Rennen (im Indiana-Jones-Stil) fahrt. Der berühmte 3-D-Chip kommt dabei ebenfalls zum Einsatz: Auf einem Riesenrad balanciert Euer Saurier um Hindernisse herum und versucht, dabei so viele Gegner wie möglich aus der Luft zu patschen — ohne abzustürzen.

Im Spiel und in den Bonusräumen winken Sauriereier, von denen Ihr möglichst viele einsammeln solltet. Etwas schwerer zu erhaschen sind lebensenergiespendende Herzen und 1-Up-Extras.

Die Level-Hintergründe sind steinzeitlich als Dschungel, Wüstenlandschaft oder abstrakte Holzbauten angelegt. Auch der Wechsel der Tageszeiten wurde mit Hilfe der Farbpalette des Super Nintendo verwirklicht.

Aufwendig und detailreich sind die Endgegner gestaltet: von Steinzeitmenschen, die abstruse Maschinen bedienen, bis hin zu riesigen Monstren, die Euch nachstellen.

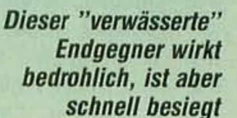
Nach einigen Fehltritten leuchtet das Game Over; Ihr dürft dank unbegrenzter Continues und einer Paßwortoption jedoch sofort im gleichen Level weiterspielen.



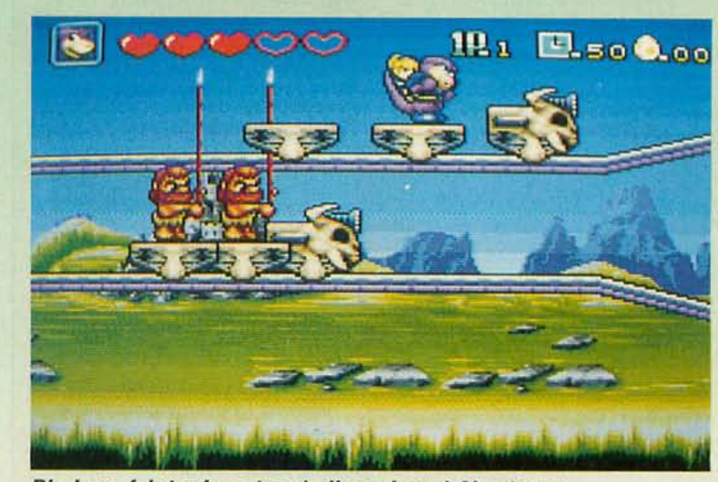
Dinosaurs ist ein Spiel zum Verlieben: Schon seit langem habe ich kein so detailliertes und liebevoll gestaltetes Spiel mehr zu Gesicht bekommen. Die Grafik entzückt durch Vielfalt und eigenständigen Stil. Die Farbpalette des Super Nintendo wurde vortrefflich genutzt, ohne daß das Spiel dadurch zu bunt geriet. Der Sound ist ordentlich, andere Firmen haben aber bewiesen, daß man aus dem Super Nintendo mehr herausholen kann. Zumindest paßt die Akustik zur Grafik und wirkt sich nicht negativ auf Spaß und Motivation aus.

An Ideen mangelte es den Designern nicht. Schon in den ersten drei Levels lauert hinter jeder Level-Ecke ein neuer Steinzeitgag. Mit der Möglichkeit, vom Saurier abzusteigen und den damit verbundenen Puzzles, werdet Ihr nicht oft konfrontiert. Wenn Ihr auf ein solches Rätsel trefft, ist glänzende Unterhaltung garantiert. Das Nintendo-typische Ruckeln haben die Programmierer nicht gänzlich in den Griff bekommen. Vor allem in den 3-D-Levels ruckelts manchmal gewaltig — auch hier hätten gute Techniker mehr leisten können. Der wichtigste Kritikpunkt an dem gelungenen Jump'n'Run ist die Steuerung: Es passierte mir oft, daß ich mich über Fehltritte ärgerte, die nicht ich, sondern die hakelige Steuerung verschuldete. In diesem wichtigen





Dieser "verwässerte" Endgegner wirkt bedrohlich, ist aber schnell besiegt



Die Lorenfahrt erinnert an Indiana Jones' Abenteuer



In den Eishöhlen läuft's sich gefährlich



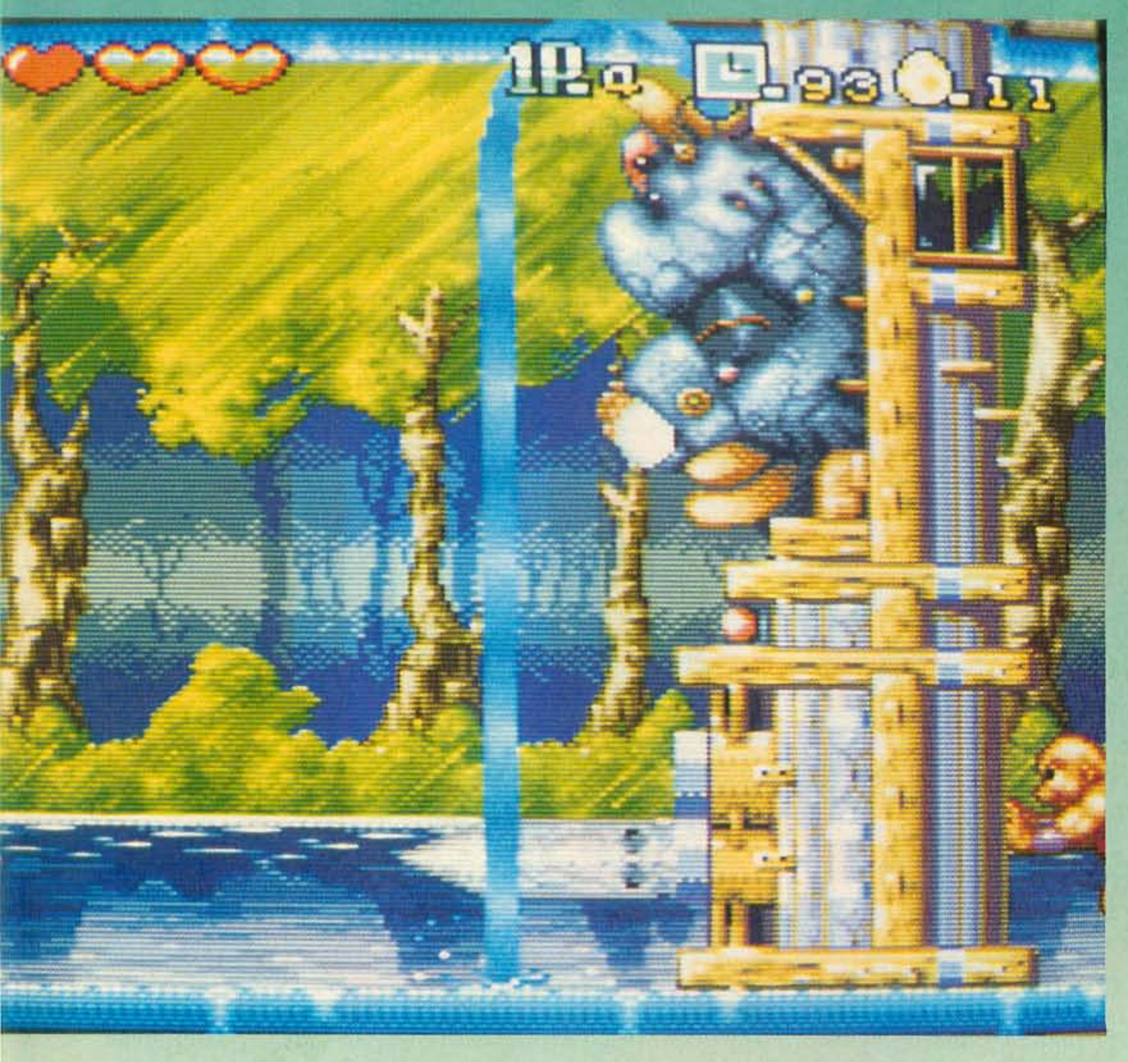
Witzige Sprites, schöner Hintergrund, gute Gags



Das 3-D-Riesenrad dreht sich leider nur ruckelnd



Ein Höhlenbewohner verfolgt Euch mit einer Steinwand



Das ist ihnen in allen Belangen gelungen — nur die Steuerung ist etwas träge. Das stört mich wenig, denn grafische Gags reizen auf jedem zweiten Bildschirm zum Lächeln und die vielfältigen Grafikkulissen garantieren Abwechslung — auch wenn sie in späteren Levels leicht abgeändert wieder benutzt werden. Welcher Hüpfstar wurde schon einmal in Eis eingefroren oder von einer fleischfressenden Pflanze verputzt? Noch besser gefielen mir die kleinen Kombinationsrätsel: In einigen Spielsituationen muß der Reiter des Dinosauriers absteigen und irgendetwas betätigen oder verschieben, damit die grüne Riesenechse weiterlaufen kann. "Dinosaurs" solltet Ihr Euch unbedingt zulegen! *ANDREAS KNAUF*

DINOSAURS
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Irem
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

79% GRAFIK
65% MUSIK
62% SOUNDEFFEKTE
80% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC



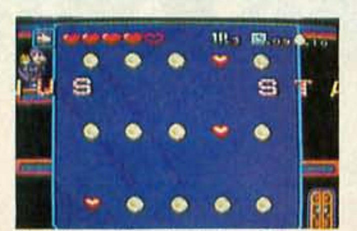
Duckt Euch und Ihr habt mit den beiden Köpfen kein Problem

Bereich hätten die Entwickler nicht patzen dürfen.

Dennoch kann ich Dinosaurs allen Steinzeit- und Jump'n'-Run-Begeisterten empfehlen. Kommt Ihr mit der Steuerung klar, gibt's im Spiel massig Gags zu genießen. *JULIAN EGGEBRECHT*



"Dinosaurs" ist nach "Addams Family" ein weiteres Jump'n' Run, das an witziger Niedlichkeit kaum zu überbieten ist. Der Hersteller (Irem vertreibt das Spiel lediglich) gab sich nicht mit grafischen Finessen zufrieden, sondern feilte auch an der Spielbarkeit dieses Trips in die Steinzeit.



Im Bonus-Level winken Saurier-eier und Herzen



Die Saurier schnappen gern zu



Auch in der Steinzeit war Surfen groß in Mode



Im Sound-Room lauscht Ihr der lustigen Musik


BART VS. THE WORLD
MATT GROENING
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
FEATURING THE SIMPSONS!
SUPER NINTENDO
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD
GAME BOY
BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
BART QUATTRO!
Acclaim
Entertainment GmbH
LICENSED BY
Nintendo
Official Nintendo Seal of Quality

GRÜNER GRASHÜPFER

HOOK

Steven Spielberg ist der erfolgreichste Regisseur Hollywoods und für Knaller wie "Indiana Jones" und "E.T." verantwortlich. Trotzdem ist sein neuster Streifen in den Augen der Kritiker ein Flop. Nicht einmal Robin Williams als Peter Pan, Dustin Hoffman als Pirat "Hook" und Julia Roberts in der Rolle der Fee Tinkerbell konnten die Medienrichter begeistern. Auf dem Super Nintendo versucht's Sony Imagesoft besser zu machen: "Hook" ist ein typisches Hüpf- und Springspiel. Mit dem Dolch in der Hand läuft ein grünbekleideter Peter Pan durch horizontal scrollende Märchengegend. Vor diesem Hintergrund trifft der Held auf seine Feinde: Mißgebildete Kreaturen und kistenwerfende Ballonpiraten machen dem Robin-Hood-Verschnitt ernste Probleme.

Zehn Level muß Peter überstehen, ehe er seine Kinder in die Arme schließt. Jeder zweite Level endet mit einer besonders brisanten Begegnung: Als Endgegner lauern u.a ein grimmiger Riesengeier und ein schädelwerfendes Skelett. Im Showdown duelliert Ihr Euch mit dem Oberschurken Hook, der erst einen Arm, dann sein Leben verliert.

Bis dahin lauft und springt Ihr durch idyllische Fantasy-Landschaften, die Totenkopfhöhle, den Hafen und das Meer. Auf Eurem Weg findet Ihr Äpfel und Kirschen (diese Früchte sorgen für Lebensenergie), Gold, Blätter (stocken Euren Kraftvorrat auf) und ein Flammenschwert.



Im ersten Level wird mehr gesprungen als geschlagen



Das Schneegestöber behindert Peters Flug über die Eiszapfen



Peter langweilt sich, wenn der Spieler keinen Finger rührt



Ein gewagter Sprung gegen den königlichen Tiger



Zu Anfang hat mich "Hook" genervt. Erst als ich mich mit der trägen Steuerung abgefunden hatte und herausfand, daß man mit gedrücktem Schlagknopf schneller läuft, wuchs mir Peter Pan ans Herz. Die Sony-Entwickler pinselten viele grafische Delikatessen (z.B. unter Wasser und am Hafen) und gestalteten ein abwechslungsreiches Spiel. Leider packt "Hook" ab und zu den Holzhammer für Spieletester aus: Unfaire Stellen sind keine Seltenheit.

Wegen der vielen Levels, ansprechenden Animationen (schaut Euch genau an, wie Peter Pan springt), schönen Musik und dem guten Gameplay macht "Hook" trotzdem Spaß.

Den hohen Schwierigkeitsgrad solltet Ihr aber nicht übersehen. "Hook" ist nichts für Spieler, die "schnell mal" einen Endgegner sehen wollen. Akribische Feinarbeit ist gefordert. Wer nicht pixelgenau springt, hat keine Chance. ***ANDREAS KNAUF***

Extraleben!

Im fünften Level kommt Ihr auf einfache Weise an beliebig viele Extraleben: Laßt Euch in der Höhle nach unten fallen und geht durch den Treibsand nach ganz hinten. Nachdem Ihr bis zum Hals versunken seid, spaziert unter dem *Stein* vorbei. Ihr kommt in eine Höhle, in der drei Extraleben warten... auch nach mehrmaligen Besuchen könnt Ihr die noch einstecken.



Das Piratenschiff müßt Ihr bezwingen, um in den letzten Level zu gelangen

HOOK
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:


HERSTELLER: Sony
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

73% GRAFIK
70% MUSIK
67% SOUNDEFFEKTE

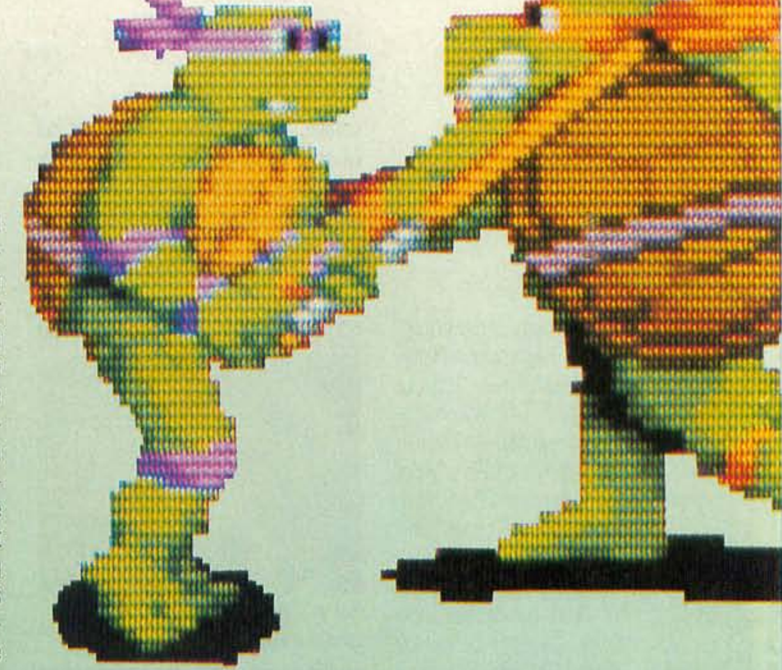
71% SPIELSPASS

VIERMAL COWABUNGA

TURTLES IN TIME

Krang, Shredders außerirdischer Spießgeselle hat die Freiheitsstaue geklaut und sich mit seinem Boß durch einen flinken Zeitsprung verdrückt. In überwiegend verkürzter Seitenansicht verfolgen ihn die Hero Turtles Leonardo, Michelangelo, Donatello und Raphaelo — in bewährter Art und Weise prügeln sie sich durch zehn Level, gegen typische Shredder-Ninjas und dicke Endgegner. Überlebt Ihr am Ende des vierten Levels die erste Begegnung mit Shredder, pustet er Euch durch die Zeit: Eure Abenteuer in der Steinzeit, im Piratenzeitalter, im Wilden Westen und in der Zukunft beginnen; in einer Zwischensequenz werden die verschiedenen Zeitsprünge jeweils mit dem 3-D-Chip dargestellt.

Den Turtles stehen zur Verteidigung gegen unfreundliche Zeitgenossen zwei verschiedene Standardschläge zur Verfügung: Der "normale Hieb" und die "Spezialattacke". Im Sprung werden daraus je nach Auslösemoment bis zu sechs verschiedene Varianten. Durch längeres Laufen in eine Richtung legt Ihr an Geschwindigkeit zu, lenkt Ihr vor dem Gegner kurz in die Gegenrichtung, wird der Bösewicht gekonnt umgerempelt. Drückt Ihr bei direktem Feindkontakt den Prügelknopf, werft Ihr den Widerling herum oder schleudert ihn in Richtung Mattscheibe aus dem Szenario. Dies ist besonders nützlich, um Shredder am Ende des "Technodrom"-Levels mit seinen eigenen Waffen zu schlagen bzw. mit seinen eigenen Schergen zu bewerfen. Etliche weitere Attacken improvisieren die Turtles je nach Spielsituation. Vor dem Spiel habt Ihr die Wahl aus vier Spielvarianten: Entweder tretet Ihr alleine gegen die üblen Feindeshorden an, Ihr kämpft gegen die Uhr, drescht im Duett auf Shredders Schergen ein oder bekämpft Euch gegenseitig in einer Arena. Nach der Modus-Auswahl entscheidet Ihr Euch für einen der vier Turtles, wobei jede Schildkröte eine andere Waffe schwingt. Die Zahl der herumliegenden Extras ist auf zwei beschränkt. Zur Auffrischung der Lebensgeister gibt's (wie sollte es anders sein?) Pizza, während ein Pizzakarton mit Bombensymbol eine





Auch bei den Panzerprügelknaben gilt das alte Prinzip: Zu zweit macht's doppelt so viel Spaß.









Die Turtles warten mit Ideenreichtum und vielfältigen Animationsabläufen auf: Jeder der vier Kämpfer hat seine eigene Spezialattacke.



Beim Kanalsurfen haben die Turtles Heimvorteil



F-Zero läßt grüßen: Hochgeschwindigkeitsrennen zur nächsten Stadt



An Shredder kommt Ihr nur mit ausgefeilter Taktik heran



Sehr beliebt: das fröhliche Ninjawerfen

zeitlich begrenzte Wirbelattacke (Turtle-Power) auslöst.

Jeder der zehn Endgegner erwartet von Euch seine persönliche Spezialbehandlung. Teils reicht die "Abwarten und zuschlagen"-Technik, teils muß abwechselnd gesprungen, geschlagen und die Spezialattacke angewendet werden. Habt Ihr Eure Lebensenergie verbraucht, seid Ihr nicht gleich tot, sondern spielt sofort an derselben Stelle weiter; nur der Lebenszähler rutscht um eins nach unten. Knüppelt Ihr zu zweit, darf der gestorbene Spieler mit Continues wieder einsteigen, während der andere fröhlich weiterkämpft. In den unterschiedlichen Levels wird für spielerische Abwechslung gesorgt. "Normales" Laufen und Prügeln mischt sich mit horizontalen Hochgeschwindigkeitspassagen, vertikal scrollenden Abschnitten und 3-D-Renngrafik.

Viele Animationsideen lockern das Spielgeschehen auf. Mal werdet Ihr von ziellos umherflitzenden Sauriern plattgewalzt, mal tarnen sich Shredders Schergen mit Hut und Poncho als Cowboys. Drei Schwierigkeitsgrade könnt Ihr nebst Joypad-Belegung im Options-Menü anwählen. Den Original-Turtles-Abspann bekommt Ihr jedoch nur zu Gesicht, wenn Ihr alle Levels auf der Schwierigkeitsstufe "Hard" überlebt. Zum Spiel werden verschiedene Musikstücke und Sprachausgaben serviert. *jb*



Auch mit dem neuesten Abenteuer macht Konami seinem guten Ruf alle Ehre. Dank der nahezu grenzenlosen Animationsideen wurde aus "Turtles in Time" beinahe ein ausgewachsener Action-Zeichentrickfilm. Die bei Prügelspielen übliche Verbissenheit des Joypad-Kämpfers kommt durch die grafischen Gags erst gar nicht auf. Im Gegenteil: Lachend verteilt Ihr Hieb um Hieb. Digitalisierte Kampfgeräusche wie aus einem Bud-Spencer-Film und klar verständliche Kampfschreie (Hua! Ahrgl! Shell-Shock! Mpf!) bringen zusätzlich Laune. Um in der dritten Dimension keine Verwirrung über den Standpunkt des Feindes aufkommen zu lassen, haben schwebende Objekte grundsätzlich einen Schatten, an dem Ihr Euch orientieren könnt. Technisch sind auch die Schläge und Bewegungen sauber gelungen. Unfaire Stellen sucht das kritische Testerauge vergebens. Die Krönung des Moduls ist der "Zwei Kröten gegen den Rest der Welt"-Modus. Im Duett ist's nämlich nicht ganz so schwer, dafür um Klassen lustiger. Das gelegentliche Ruckeln ist kaum wahrnehmbar. Die Schildkröten-Prügelspaßorgie sollte in keiner Sammlung fehlen. ***JAN BARYSCH***



"Turtles in Time" ist das bisher beste und bunteste Abenteuer um die Kampfsport-Schildkröten. Wie in den NES-Varianten werden viel Abwechslung, gelungener Witze und eine Menge Überraschungen geboten. Neu sind die grandiose Grafik und die beeindruckende Vielzahl an Animations- und Bewegungsphasen, die glasklare Sprachausgabe und die 3-D-Effekte. Trotzdem ist auch "Turtles in Time" ein reines Actionspiel — Prügelfreunde werden es lieben, Fans komplexerer Szenarios über den Mangel an Extras und spielerischer Tiefe nörgeln. Es geht über die gesamte Spieldistanz extrem rasant zur Sache, eine Verschnaufpause wird bis zum finalen Duell mit Shredder nicht geboten. Actionfanatiker müssen zugreifen, alle anderen Nintendo-Spieler sollten zumindest einmal in die kunterbunte Welt der "Teenage Mutant Hero Turtles" hineinschnuppern. ***WINNIE FORSTER***

TURTLES IN TIME
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

77% **GRAFIK**
69% **MUSIK**
72% **SOUNDEFFEKTE**

79% SPIELSPASS

DIE STEINE DER WEISEN

SUPER SHANGHAI

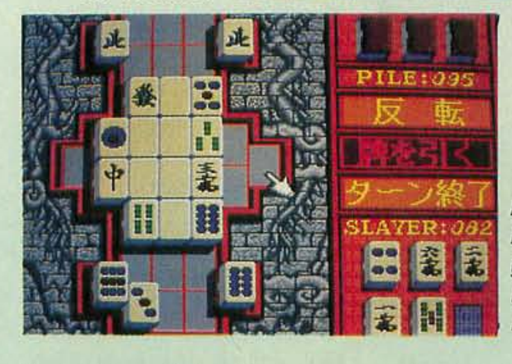
Seit Tausenden von Jahren vertreiben sich die Asiaten die Zeit mit "Mahjong"-Steinen. Zahllose Spielvarianten sind mit diesem einfachen Spielgerät entstanden; die bekannteste ist "Shanghai".

135 Spielsteine werden zu einer Formation aufgeschichtet, die unter Shanghai-Spielern als "Drache" bekannt ist. Gleichgemusterte Steine dürfen paarweise aus dem Spiel genommen werden, sofern sie nach links oder rechts nicht von anderen Steinen blockiert werden. Ziel des Spiels ist es, alle Steine zu entfernen. "Shanghai" ist eine Mischung aus Denk- und Glücksspiel. Es kann wie beim Patience-Spiel mit Karten vorkommen, daß das Spiel nicht "aufgeht".

Das von Hot-B umgesetzte "Super Shanghai" enthält jede Menge Optionen, die Ihr vor dem Spiel anwählen könnt. Elf verschiedene Muster, von chinesischen Zeichen über Länderflaggen, bis hin zu Obst- und Gemüsesorten, stehen für die Steine zur Wahl. Etwas ungewöhnlich ist die Möglichkeit, mit einem Joker zu spielen. Ein Stein aus dem Spiel darf dann neben das Feld gelegt werden und bleibt dort liegen, bis er zusammen mit dem passenden Partnerstein aus dem Spiel genommen wird. Außerdem ist es erlaubt, den letzten Zug zurückzunehmen und das verbliebene Feld erneut zu mischen. Wißt Ihr einmal nicht weiter, gibt Euch das Spiel Tips, welche Steine noch freigelegt sind und gespielt werden können. Auch das Ende des Spiels (sobald sich kein Stein mehr entfernen läßt) erkennt der Computer, und gibt Euch eine entsprechende Mitteilung. Die zweite Spielvariante des Moduls heißt "Dragon's Eye": Ihr spielt gegen einen Mitstreiter am zweiten Joypad oder gegen das Super Nintendo. Ein Spieler (der "Slayer") versucht die Spielsteine, die ihm der "Master" aufs Feld legt, zu entfernen.



Elf verschiedene Musterungen dürft Ihr anwählen



Bei "Dragon's Eye" spielt Ihr gegen die Konsole oder einen Mitspieler

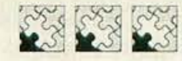


Gleiche Steine werden paarweise vom Feld genommen



In sich versunken verbringt der Shanghai-Spieler viele Stunden vor dem vielstöckigen Steinhaufen. Selten geht die Rechnung auf, doch immer wieder startet man mit größerer Motivation. Super-Nintendo-Besitzer, die das Shanghai- oder Dragon's-Eye-Fieber gepackt hat, haben kaum eine Chance, nachts durchzuschlafen. Die Super-Nintendo-Variante des Grübelklassikers glänzt durch die Vielzahl an einstellbaren Features und die schöne Grafik. Inkonsequente Denker nehmen sich jedoch oft selbst einen Teil des Spielspaßes, indem sie durch einen Griff ins Menü ihren Zug kurzerhand rückgängig machen. Die Jokervariante möchte ich auch nur Anfängern empfehlen, damit sie das Spielprinzip kennenlernen. Ansonsten ist das Spiel typisch fernöstlich: Ein einfaches Prinzip, das in harte Denkarbeit ausartet. Und doch gibt es bei Super Shanghai zwei Gründe zum Nörgeln: Erstens bewegt sich Euer Cursor träge; zweitens fehlen andere Steinkombinationen (wie z. B. die "Schlange" oder der "Krebs"). Abgesehen davon kann ich dieses Modul dem Knobelfan nur ans Herz legen — trotz der japanischen Texte, die sich in der vorliegenden Importversion tummeln. ***JAN BARYSCH***

SUPER SHANGHAI
SUPER NINTENDO

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Hot-B
TESTVERSION VON: Fandango
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 2 Spielvarianten
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

60% GRAFIK
52% MUSIK
25% SOUNDEFFEKTE
77% SPIELSPASS

MISCH DIE KARTEN

ARCANA

Das Märchenland Elemen steckt in großen Schwierigkeiten. Ein finsterer Bursche namens Galneon, hat es sich in den sechs Königreichen des Landes gemütlich gemacht und stellt dort allerlei Unfug an. Dummerweise kann Galneon nur durch einen waschechten "Kartenmeister" besiegt werden — und von diesen geheimnisumwitterten Burschen gibt es keinen einzigen mehr in Elemen. Nur Ihr, in Gestalt des Kartenlehrlings Rook, besitzt die Fähigkeiten, mittels Zauberkarten die magische Kunst des *Arcana* auszuüben. Natürlich macht Ihr Euch in dem gleichnamigen Rollenspiel auf die Socken, um ein Kartenmeister zu werden und dann Galneon die Leviten zu lesen. Bevor Rook dem Miesling im Showdown gegenübertreten darf, müssen jedoch einige kleinere Aufgaben erfüllt werden.

Rook startet das Abenteuer in dem Dorf Galia. Hier erhaltet Ihr den Auftrag, in der lokalen Ork-Höhle nach einer armen Prinzessin zu suchen. In späteren Missionen müssen uralte Artefakte, magische Waffen und kostbare Edelsteine aus den Tiefen von sechs Dungeons, mit insgesamt über 20 Etagen, herausgeholt werden. Natürlich seid Ihr nicht auf Euch allein gestellt. Zu Beginn befindet sich eines von vier Elementwesen (Wind, Wasser, Feuer und Erde) in Eurer Begleitung. Im Verlauf des Spiels findet Ihr die restlichen Elemente sowie einige Spielfiguren, die sich zeitweise Eurer Crew anschließen. Maximal drei weitere Charaktere (inklusive dem Element) passen in die Gruppe. Bevor Ihr in den nächsten Dungeon steigt, die allesamt in 3-D-Grafik zu sehen sind, dürft Ihr die Crew in Waffen- und Zubehörshops mit neuen Schwertern oder Heilkräutern ausstatten. In einem Spezialgeschäft kann Rook seine magischen Zauberkarten, es gibt insgesamt sieben verschiedene, käuflich erwerben.

Seid Ihr endlich in den Dungeons, wollen zahlreiche Monstergrüppchen Euch an der Erfüllung der Aufgaben hindern. Die Feindesschar tappt jedoch nicht in Echtzeit durch die Gänge, sondern taucht urplötzlich auf. Gekämpft wird brav in Runden, in denen Ihr den Gegnern mit dem Säbel eines über den Schädel zieht, ein paar der Karten benutzt oder einen von rund *60 durch*schlagkräftigen Zaubersprüchen entfacht.

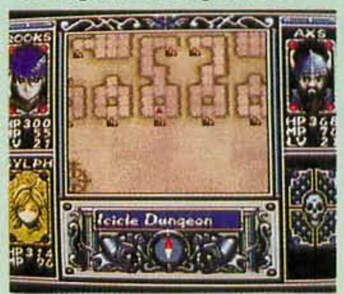
Damit Ihr Euch in den Dungeons nicht verlauft, gibt's ein Automap-Feature, das immer eine Karte der Umgebung mitzeichnet. Übermannt Euch die Müdigkeit, und Ihr wollt mal Pause machen, dürfen (nur in der Kneipe) drei verschiedene Spielstände gespeichert werden.



Teuer: Im Waffenladen sind die Preise ganz schön gesalzen.



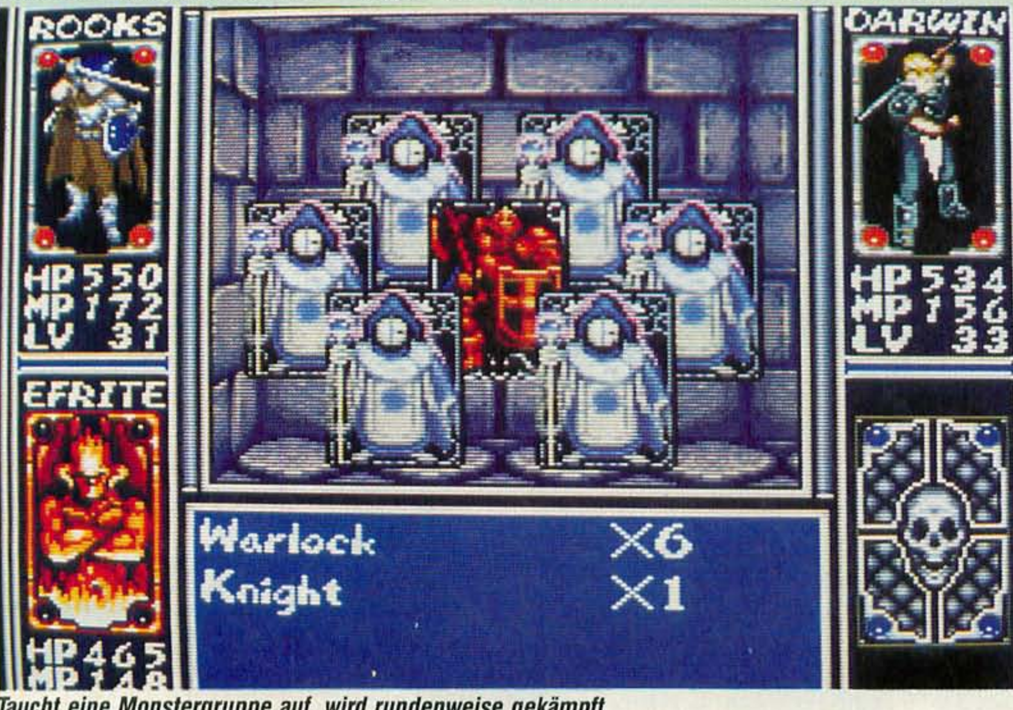
Alle Dungeons sind in 3D zu sehen, wie diese Eishöhle



Das Automapping erleichtert im Dungeon die Orientierung



Ausführlich: die Charakterstatistik Eures Helden Rook



Taucht eine Monstergruppe auf, wird rundenweise gekämpft



Ein Meilenstein in der Geschichte der Konsolenrollenspiele ist *Arcana* ganz sicher nicht. Zwar lassen sich die 3-D-Dungeons und einige der Monstergrüppchen sehen, aber was *Arcana* an Technik bietet, wird durch mangelnde Atmosphäre zunichte gemacht. Statt einer vielschichtigen, humorvollen, manchmal traurigen, aber immer spannenden Geschichte à la *Final Fantasy*, fährt *Arcana* mit einer Durchschnitts-Story auf, die eher zum Gähnen, denn zum Spielen reizt. Monsterjäger hingegen, die keinen Wert auf eine ausgetüftelte Geschichte legen und nur Orkbanden plätten wollen, dürften an Rook und seinen Gesellen mehr Gefallen finden. Gigantolabyrinthe, die von zahlreichen Monstern bevölkert werden, Dutzende Gegenstände und Zauberformeln geben der simplen Hatz nach Erfahrungspunkten eine echte Berechtigung.

MICHAEL HENGST

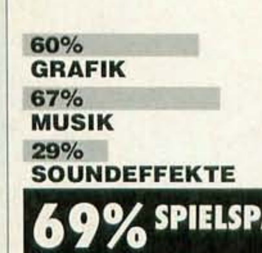
ARCANA
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:

HERSTELLER: Hal
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark



NEUE KORBDIMENSIONEN

SUPER DUNKSHOT

Mit "Super Dunkshot" trifft das erste Basketball-Modul fürs Super Nintendo ein. Bei dieser Sportsimulation kommt der 3-D-Chip der Hardware voll zum Zuge: Eine imaginäre Kamera folgt den Akteuren durch die räumlich dargestellte Spielarena. Das Feld rotiert, damit der Korb aus jeder Position ersichtlich ist.

Ihr wählt Euer Team aus vier Ligen mit jeweils sieben Mannschaften. Dann tretet Ihr mit dem Club Eurer Wahl gegen einen Freund oder den Computer an. Der paßwortunterstützte Ligamodus erlaubt jedoch nur einem Spieler die Teilnahme. Zu zweit in einem Team auf Korbjagd zu gehen, ist auch unmöglich.

Während des Spiels organisiert Ihr Eure Angriffs- und Verteidigungsformation mit verschiedenen Strategien. Auf einem kleinem Monitor am oberen Bildschirmrand findet Ihr die passende Taktik. Diese sogenannten "Calls" dürft Ihr jederzeit widerrufen oder ändern. Macht ein Spieler schlapp, wird er ausgewechselt. Der Schiedsrichter achtet auf die Zeitlimits (Clock-Violation), ahndet Fouls mit Freiwürfen und ruft ruppige Angreifer (Offensiv-Foul) zur Raison. Eure Anhänger fiebern bei Heimspielen eifrig mit: Wird ein Mitglied Eures Teams gefoult, ertönt ein Buh aus den vorderen Sitzreihen, beim Korberfolg tobt die Fangemeinde. Aus programmiertechnischen Gründen könnt Ihr diese Fans allerdings nur hören, und nicht sehen — das Szenario um das Spielfeld herum ist in schlichtem Blau gehalten.



Bei Einwürfen findet ein "Ausflug ins Blaue" statt



Konzentrationssache: Dieser Freiwurf ist sicher verwandelt.



In den Menüs begutachtet Ihr Eure Spieler

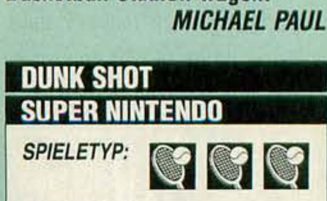


Ein Wurf aus mittlerer Distanz: Wird er reingehen?



Optisch ist "Super Dunkshot" beeindruckend: Das bewegte 3-D-Spielfeld zoomt und rotiert ruckelfrei und stufenlos. Auch spielerisch kann diese Basketballsimulation überzeugen. Die Steuerung der Akteure ist problemlos und ausreichend präzise. Zahlreiche Taktiken und Varianten geben der Action auf dem Parkett die nötige Würze. Der nervenaufreibende Ligabetrieb hält auch über längeren Zeitraum bei Laune. Besonders hervorzuheben sind die "Play Calls" (spezielle Defensiv- und Offensivtaktiken) während des Spiels. Dank der Verlegung auf die Rechts- und Linkstasten am oberen Joypad-Rand kann ohne Behinderung während eines Dribblings die gewünschte Formation "ausgerufen" werden. Das fehlende Publikum sorgt mit entsprechenden Soundeffekten für die nötige Stimmung. Für Basketball-Fans ist "Super Dunkshot" unentbehrlich. Alle anderen sportinteressierten Super-Nintendo-Besitzer sollten alleine wegen der exotischen und durchgestylten Perspektive einen Testbesuch im Basketball-Stadion wagen.

MICHAEL PAUL



DUNK SHOT
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:

HERSTELLER: Halken
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade, 28 Teams

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

70% GRAFIK
46% MUSIK
62% SOUNDEFFEKTE
75% SPIELSPASS



"Super Dunkshot" nutzt den "Mode 7" des 3-D-Chips gut aus — von Ruckeleien und Flackern keine Spur

DIE KUGEL ROLLT

SUPER BOWLING



An "Super Bowling" können vier Spieler teilnehmen

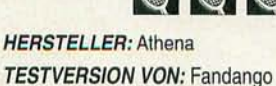
Im Gegensatz zum Kegeln, ist die verwandte Sportart Bowling hierzulande weitgehend unbekannt. Bowling wird mit einer gewichtigeren Kugel gespielt, die Ihr mittels drei Löchern festhaltet. Sie muß über eine meterlange Bahn gerollt werden, an deren Ende Kegel aufgestellt sind. In den USA ist Bowling eine Freizeitsportart wie bei uns Fußball. In Deutschland und Japan ist Bowling nicht sehr verbreitet. Trotzdem stellt Athena eine Simulation des amerikanischen Volkssports vor. Dabei klauten sie bei "League Bowling", einer gelungenen Kegelalternative auf dem Neo-Geo. Wie bei diesem 4096-Farben-Konkurrenten stellt Ihr bei "Super Bowling" zu Anfang die Spieleranzahl ein; bis zu vier Spieler dürfen sich mit den Kugeln beladen. Dann sucht Ihr Euch einen Sportler aus der "Turkey Bowl", "Golf Bowl" oder "Practice" spielt. "Turkey Bowl" ist das Allerwelts-Bowling, in dem man mit verschieden schweren Kugeln gegen zehn Kegel "antritt"; "Golf Bowl" stellt die Aufgabe, bis zu 16 unregelmäßig aufgestellte Kegel abzuräumen. Der "Practice-Modus" erlaubt das Training im Umgang mit der Kugel.



Athena liefert mit "Super Bowling" ein unscheinbares Spiel zu einer unscheinbaren Sportart ab. Die Grafik ist im Vergleich zum Vorbild "League Bowling" Super-Nintendo-gerecht abgespeckt. So entstand ein farbloser, grob gezeichneter Abklatsch des Neo-Geo-Spektakels. Sogar spielerisch hat "Super Bowling" wenig auf dem Kasten: Das Spiel bietet zwar mehr Möglichkeiten (Auswahl des Bahnbelags, ein Spielmodus mehr), dafür rollt die Kugel unrealistisch. Nur im Wettbewerb macht "Super Bowling" Spaß. *ANDREAS KNAUF*

SUPER BOWLING
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  



HERSTELLER: Athena
TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: 3 Spielvarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

59% GRAFIK
60% MUSIK
34% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

ASTRAL BOUT



Fehlschlag: Als Standbild sieht's noch erträglich aus.

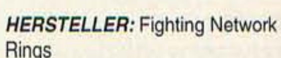
Kloppen ist "in". "Astral Bout" fordert Euch in Karate, Judo, Kickboxen, Wrestling und klassischem Boxen zum Kampf. Im Ring geht's entweder alleine gegen den Computer oder zum Duell mit einem Gleichgesinnten. In den Rundenpausen informiert Euch ein Zwischenbild über den konditionellen Zustand Eures Kämpfers. Außerdem erfahrt Ihr dort die Wertungen der Punktrichter. Geht Ihr dreimal in einer Runde zu Boden, verliert Ihr den Kampf durch technischen K. o.

So abwechslungsreich wie sich "Astral Bout" anhört ist es bei weitem nicht. Obwohl jeder Kämpfer über eigene Techniken verfügt, wird's schnell langweilig. Die Bewegungsabläufe der Sportler sind grob und lieblos in Szene gesetzt. Nur Kampfsportanhänger der fanatischsten Sorte sollten einen Blick in den Ring von "Astral Bout" riskieren.

MICHAEL PAUL

ASTRAL BOUT
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  



HERSTELLER: Fighting Network Rings
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Soundmenü, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

51% GRAFIK
64% MUSIK
39% SOUNDEFFEKTE

36% SPIELSPASS



RUMKUGELN

CAMELTRY



Von Kamelen keine Spur — die Kugel ist im Ziel

Seit "Darius Twin" hörten Super-Nintendo-Spieler nichts mehr von Taito, jetzt melden sich die Bubble-Bobble-Erfinder mit einer ungewöhnlichen Neuerscheinung zurück: Obwohl der Titel eine Wüstenralley auf Kamelen vermuten läßt, spielen die Höckertiere keinerlei Rolle. Der Sinn und Zweck des Spiels besteht vielmehr aus der Aufgabe, eine Kugel vom Anfang eines Levels ins Ziel zu bringen. Aber nicht im Marble-Madness'-3-D-Stil: Bei Cameltry wird der Rotationschip des Super Nintendo strapaziert. Mit Hilfe des Pads steuert Ihr nicht die Kugel, sondern dreht den umgebenden Level. Nicht nur das obligatorische Zeitlimit stört beim Kampf gegen die Gravitation, auch vielerlei Hindernisse, Mauern, Flipper und Zeitabzugsfelder säumen den Weg der Kugel. Ist eine Strecke durchlaufen, droht der nächste Kurs, in dem Ihr die übriggebliebene Zeit des Vorgängers angerechnet bekommt. Die vier Schwierigkeitsgrade helfen genauso wie das Continue, schnell alle Levels abzurollen.



Ein "umgedrehtes" Marble Madness, in dem man den Level bewegt? Hört sich gut an! Bei Cameltry wird der 3-D-Chip strapaziert. Leider stellt man schnell fest, daß Taito das Potential der Idee nicht ganz nutzen: Die Grafiken sind belanglos und eher öde, dem Sound fehlt's ebenfalls an Pepp und Abwechslung. Auch die fehlende Feindbewegung vermißt man schmerzlich, man spielt nur mit den Level-Wänden und einigen statischen Hindernissen.

Trotzdem bleibt Cameltry ein netter Versuch, mal etwas Neues mit dem 3-D-Chip des Super Nintendo auf die Beine zu stellen — vielleicht legt Taito bei Cameltry 2 noch ein paar Ideen dazu.

JULIAN EGGEBRECHT

CAMELTRY
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Levelanwahl, Soundmenü, 4 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 120 Mark

42% **GRAFIK**
43% **MUSIK**
34% **SOUNDEFFEKTE**

51% SPIELSPASS

LAHMER VOGEL

AERIAL ASSAULT



Bruchlandung: Aerial Assault ist einfallslos.

Die Dachorganisation der lokalen Bildschirmbösewichte NAC hat sich über viele Jahre aus militärischen Einrichtungen versorgt. Nun möchte die NAC die gestohlenen Waffen ausprobieren und mit ihnen die Weltherrschaft an sich reißen. Als Kämpfer der "Freedom Force" ist's Eure Aufgabe, dem NAC Einhalt zu gebieten und die Welt zu retten. Im dem reinrassigen Horizontalscroller "Aerial Assault" beballert Ihr als Kampfpilot jeden Feind mit Euren Bordkanonen. Die Jagd auf den NAC führt Euch durch fünf Levels: Ihr startet vor blauem Himmel und über der Stadt, nehmt Kurs auf das Meer, überfliegt die Wolken, kurvt durch Höhlen und landet schließlich im Weltraum. Da keine Ballerei ohne Extras auskommt, gibt's Schutzschilde, Power-Ups, Extra-Flieger und Speed-Ups aufzulesen. Das erste Power-Up verwandelt Euren Standardschuß in zielsuchende Geschosse, das zweite läßt Euer Geschütz zu einem "Shock Wave"-Werfer werden. Vier weitere Extras rüsten Euch mit Raketen, einem Phaser und Mehrfachschüssen auf. Die verschiedenen Extrawaffen sind allerdings nicht kombinierbar.

na ja

Die Grafik, der Spielablauf und das Extrawaffensystem sind Marke "Uralt". Damit wird kein Baller-Freak mehr hinterm Ofen hervorgelockt. Pupsige Sprites, das Fehlen origineller Endgegner und die größtenteils unbrauchbaren Waffen lassen schnell Ärger und Langeweile aufkommen. Die Zahl der Schüsse pro Sekunde könnt Ihr locker an einer Hand abzählen. Statt mit Kampflärm und aufpeitschenden Rhythmen werdet Ihr mit langweiligen Standardsounds und farblosem Geklimper abgespeist. Ballerfans sollten lieber zu "Game Gear Aleste" oder "Galaga 91" greifen.

JAN BARYSCH

AERIAL ASSAULT
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

38% **GRAFIK**
25% **MUSIK**
35% **SOUNDEFFEKTE**

39% SPIELSPASS

KLEBRIGES VERGNÜGEN

SPIDER-MAN



Mit den Feinden ist nicht gut Kirschen essen

Nachdem Ihr Spiderman schon auf dem Master System und dem Mega Drive gesteuert habt, kommen auch Game Gear Besitzer in den Genuß, den bekannten Comic-Helden zu mimen. Spidey turnt durch ein gefährliches Gangsterszenario, hinter dem der dickbauchige Kingpin die Fäden zieht. Dieser Bursche ist für die im Central Park verbuddelte Atombombe verantwortlich, die in 24 Stunden in die Luft fliegen soll.

Spiderman ist ein gelenkiger Kauz und kann mit seinem Spinnenfaden in höhere Stockwerke steigen. Mit seiner Klebepistole schießt er auf die herannahenden Ganoven, die eingenetzt auf den Boden knallen. Zeitweilig tauchen Gegenstände auf, mit denen Ihr effektiver arbeitet: Munition für die Spritzpistole, Lebensenergie und Fotoapparat liegen vernachlässigt auf dem Boden. Mit der Kamera macht Ihr Fotos, die Ihr am Ende des Levels an einen Zeitungsverleger verkauft. Spart Ihr die verdiente Kohle, habt Ihr genügend Kleingeld für eine Ration Netzflüssigkeit.

na ja

Spideys taufrischer Ausflug in die Gangsterwelt ist unmotivierender als seine letzten beiden Reisen. Das Spiderman-Sprite hüpft und klettert durch alberne Hintergründe, die von bieder animierten Feinden frequentiert werden. Spiderman dürfte mit Segas schlampiger Umsetzung nicht zufrieden sein — die Designer hätten sich an der Mega Drive-Version orientieren sollen. Statt dessen schmierten Segas Pixelkünstler eintönige Grafiken zusammen, die Soundprogrammierer fabrizierten den dazu "passenden" Ächz-Sound, und die Leveldesigner begnügten sich mit baufälligen Konstruktionen.

ANDREAS KNAUF

SPIDERMAN
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Flying Edge
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade

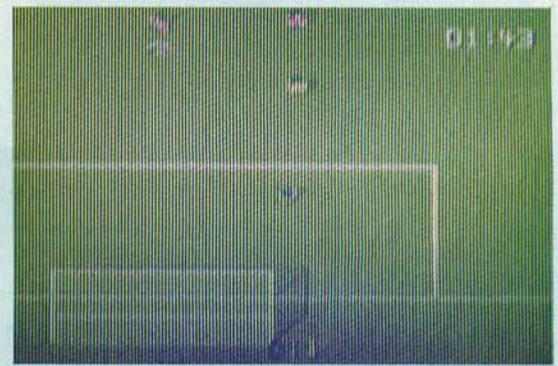
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

55% **GRAFIK**
40% **MUSIK**
38% **SOUNDEFFEKTE**

43% SPIELSPASS

DIE PARTIE FÜR UNTERWEGS

SUPER KICK OFF



Die Torwärte sind nicht zu unterschätzen

Nachdem "Super Kick Off" Anfang dieses Jahres für das Master System erschien, liegt jetzt — bis auf die nicht vorhandene Batterie — eine identische Version für das Game Gear vor.

"Super Kick Off" ist multilingual, d.h. Ihr könnt die Bildschirmtexte in acht verschiedenen Landessprachen wählen. Bevor Ihr in einer Liga oder an einem Pokalturnier teilnehmt, solltet Ihr erst alleine oder gegen den Computer ein paar Übungsspiele wagen. Habt Ihr die ersten Trainingspartien hinter Euch, entscheidet Ihr Euch für den Liga- oder Pokalbetrieb (national oder international) — Freundschaftsspiele gegen europäische Nationalmannschaften sind auch möglich. Auf dem Feld sind Eure Akteure in der Lage zu passen, dribbeln, foulen und eine präzise Flanke mit einem Fallrückzieher zu krönen. Bei Eckstößen stehen Euch zehn unterschiedliche Variationen zur Verfügung. 16 verschiedene Schiedsrichter verwalten die gelben und roten Karten.

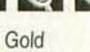
geht so

Wie bei allen vorhergegangenen "Kick Offs" erfordert die Ballkontrolle viel Übung und Eingewöhnung. Habt Ihr die Dribbelei nach einigen Trainingsstunden im Griff, geht's flott über den Rasen zum gegnerischen Tor. Was stört, ist das riesige Spielfeld und die "Raserei" in den höheren Schwierigkeitsgraden. Auch wenn das Game-Gear-Display nur gering verwischt, bei einem so kleinen Bildschirm geht die Höchstgeschwindigkeit auf Kosten der Übersicht.

Die Einstellungsmöglichkeiten sind vielfältig. Da aber auf die bei der Master-System-Version vorhandene Batterie verzichtet wurde, ist jeder Liga- oder Pokalstand nach Ausschalten Eures Handhelds unwiderruflich gelöscht.

MICHAEL PAUL

SUPER KICK OFF
GAME GEAR

SPIELETYP:   

HERSTELLER: U.S. Gold
TESTVERSION VON: Galaxy

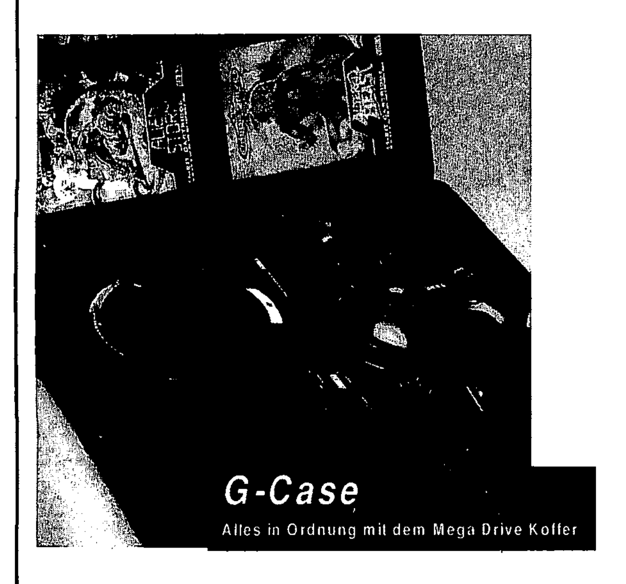
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 4 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

52% **GRAFIK**
36% **MUSIK**
18% **SOUNDEFFEKTE**

55% SPIELSPASS

Die heißeste Versuchung...





MEGA DRIVE

ALIEN 3	109,-
ATOMIC RUNNER	109,-
CYPER COP	129,-
DRAGONS FURY	109,-
DUNGEONS DRAGONS	149,-
HOLYFIELD BOXING	119,-
LEMMINGS	109,-
RBI BASEBALL IV	119,-
ROMANCE II	149,-
PREDATOR II	109,-
EUROPEAN CLUB SOCCER	a.A.
STAR ODYSSEY	149,-
SUPER SMASH TV	109,-
SUPER HIGH IMPACT	109,-
WHEEL OF FORTUNE	129,-
TERMINATOR	109,-
CHUCK ROCK	109,-
TAZMANIA	99,-
SPLATTERHOUSE II	109,-
CADASH	109,-
MEGA DRIVE DT. MIT SONIC	319,-

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
SUPER MONACO GP II	89,-
OLYMPIC GOLD	89,-
CHAMPIONS OF EUROPE	89,-
TERMINATOR a.A.	
CHUCK ROCK a.A.	
WONDERBOY IN MONSTERW.	a.A.

GAME GEAR

BART VS. MUTANTS USA	79,-
MARBLE MADNESS USA	69,-
OUT RUN EUROPE USA	79,-
PAPERBOY USA	69,-
SUPER SMASH TV USA	79,-
TERMINATOR USA	79,-
CRYSTAL WARRIOR DT	79,-
WONDERBOY DRAGON'S T. DT	89,-
SUPER KICK OFF DT	79,-
WIBLEDON TENNIS a.A.	

LYNX

HOCKEY	79,-
HYDRA	79,-
BATMAN RETURNS	79,-
BASKETBRAWL	79,-
KUNG FOOD	79,-
SONNENSCHUTZSCHILD FÜR LYNX II	19,-
LYNX II	199,-
COMLYNX KABEL	24,-

NEO GEO

ANDRO DUNOS	329,-
BASEBALL STARS PRO II	329,-
NINJA COMMANDER	329,-
VIEWPOINT	a.A
KING OF THE MONSTERS II	329,-
WORLD HEROES 399,-	
SUPER BASEBALL 2020 199,-	

NES

ROBIN HOOD	99,-
CASTLEVANIA IV	114,-
SIMPSONS II	114,-
ADVENTURE ISLAND II	109,-
MONSTER IN MY POCKET	114,-
DOUBLE DRAGON III	114,-
FOUR PLAYER TENNIS	84,-
BATTLETOADS	a.A.
ELITE	a.A.
TOM & JERRY	a.A.

GAME BOY

MAGNETIC SOCCER	64,-
MICKEY MOUSE	69,-
ROBIN HOOD	69,-
DR.FRANKEN	a.A.
PARODIUS	79,-
TINY TOON	69,-
ADVENTURE ISLAND	69,-

SUPER NINTENDO

SUPER NES	329,-
SUPER TENNIS	99,-
SUPER R-TYPE	99,-
SUPER SOCCER	99,-
F-ZERO	99,-
WWF SUPER WRESTLEMANIA	144,-
SUPER SMASH TV	129,-
SUPER CASTLEVANIA IV	129,-

Wichtig!

ab 3 Artikel versandkostenfrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"



MASTER SYSTEM II
INCLUSIVE ALEX KIDD 1 UND SONIC
DM 189,-

Game Gear
-incl. Sonic & Netzteil DM 329,-
-incl. Columns DM 279,-

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

AUF DES MESSERS SCHNEIDE

SWITCH-BLADE 2



In horizontal scrollenden Levels geht Havok auf Gangsterjagd

Mit seinem Messerchen macht Havok die Feinde klein

Havok ist ein Held, wie er im Buche steht: Als ein Untier aus der Vorzeit die Menschheit bedrohte, zog er kurzentschlossen los und fällte das Monster im wilden Zweikampf. Dieses Abenteuer konnten jedoch nur Heimcomputerbesitzer miterleben. Als die "Switchblade"-Fortsetzung erschien, fackelte Atari nicht lange, erstand die Lizenz und präsentiert nun die Umsetzung für das Lynx: "Switchblade 2" ist ein typisches Plattformspiel, bei dem Ihr von links nach rechts lauft. Ihr schlüpft in die Kluft des Nahkampfmeisters Havok, dessen Weg durch dunkle Katakomben und staubige Höhlen führt. Dort warten mutierte Vögel, Ratten und Käfer. Auch diesmal fegt Havok jeden Feind mit dem Messer vom Bildschirm.

Um auch auf größere Distanz zu treffen, kauft Ihr Euch andere Waffen: In jedem Level findet Ihr mindestens einen gutsortierten Laden, in dem Euch ein hübsches Mädel Kanone, Laser, Schutzschild, Energie oder Extraleben reicht. Zusätzlich sammelt Ihr auf Eurem Weg herumliegende Extrabehälter, die mit Energie oder Munition gefüllt sind.

Ein Switchblade Level setzt sich aus je vier Abschnitten zusammen: Am Ende jedes dritten stoßt Ihr auf das zähe Obermonster, danach durchquert Ihr einen normalen Hüpf-, Spring- und Baller-Level.

Viele Türen und Gänge sorgen in den Tiefen der Katakomben für Verwirrung. Deshalb lohnt es sich, in den tiefsten Höhlen und dunkelsten Kellern eifrig mitzuzeichnen — wer's unterläßt, hat sich schnell verlaufen. Fleißige Kartenzeichner achten auch auf hinterhältige Fallen, einstürzende Decken und porösen Untergrund.

Der wiederholt körperliche Kontakt mit Euren Feinden kostet ein Leben — zwei habt Ihr in Reserve.

"Switchblade 2" ist eine gelungene Umsetzung des Computeroriginals



"Switchblade 2" ist eine gelungene Fort- bzw. Umsetzung des Computerspiels. Die Grafik ist gut, die Musik O.K. Dafür haben die Designer den Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt: Alle Levels mit nur drei Leben und ohne Continue durchzuspielen, ist selbst für einen Lynx-Veteranen eine harsche Herausforderung. Auch wenn hier und da ein Shop auftaucht oder ein Extraleben spendiert wird, machen Euch Feinde, loderndes Feuer und widerspenstige Endgegner große Probleme. Trotz dieses hohen Anspruchs an Geschicklichkeit und Gedächtnis bleibt "Switchblade 2" spielbar und plaziert sich im oberen Mittelfeld der Jump'n'Run-Liga.

ANDREAS KNAUF

SWITCHBLADE 2
LYNX

SPIELETYP:

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

65% GRAFIK
53% MUSIK
45% SOUNDEFFEKTE

64% SPIELSPASS

FLIPPER-DUO

PINBALL JAM

Der Handheld-Flipper "Pinball Jam" besteht aus den Umsetzungen von zwei aktuellen Flippern: dem "Elvira"-Flipper von Midway und Williams "Police Force". Beide Umsetzungen halten sich an die Originale aus der Spielhalle. Zusätzliche Extras wie etwa bei "High Speed" auf dem NES gibt's nicht. Gespielt wird auf einem vertikal scrollenden Bildschirm. Mit dem Steuerkreuz betätigt Ihr den linken Flipper, mit "A" oder "B" den rechten. Mit "Option 2" wird die Kugel abgeschossen, mit "Option 1" schubst Ihr den ganzen Flipper. Da es auch auf dem Lynx das lästige "Tilt" gibt, solltet Ihr von letzterer Möglichkeit nicht exzessiv Gebrauch machen. Ein Multi-Ball-Spiel mit zwei Kugeln ist ebenfalls möglich. Dabei markiert ein Pfeil die Position der Kugel, falls sie sich außerhalb des aktuellen Bildausschnitts befindet. Um die unbewegte Kugel im Pausenmodus auszumachen, ist sie mit einem blinkenden Kreis markiert; so wißt Ihr nach einem Zwischenstopp immer, von wo es weitergeht. Vor dem Spiel sucht Ihr Euch mit dem Steuerkreuz den gewünschten Flipper aus und wählt mit "A" oder "B" den Schwierigkeitsgrad. Auf Stufe "Easy" dürft Ihr fünf Bälle verschießen, auf "Hard" winkt das "Game Over" schon nach dem dritten Ball. Der Spielablauf hält sich an die Vorbilder — mehrfaches Durchlaufen der "Ramps" bringt erst Punkte, dann einen Extraball. Werden ganze Serien von "Pins" abgeschossen, mehren sich Eure Bonuspunkte. Sogar der Abschuß der Kugel muß mit Fingerspitzengefühl im richtigen Moment ausgelöst werden, sonst gehen Euch viele Punkte durch die Lappen. Wie die Originale, sind auch die Handheld-Flipper mit Sprachausgabe ausgestattet. Links oben ist Euer Score eingeblendet, rechts oben wird Euch in einem Kasten mitgeteilt, was Ihr als nächstes abschießen müßt, um maximale Bonuspunkte zu scheffeln.



Beim Multi-Ball gibt der Pfeil die Position der zweiten Kugel an

Leider könnt Ihr den High score nicht auf Dauer speichern



Mit dem Aussehen der Spielfelder orientiert sich "Pinball Jam" an den Spielhallenvorbildern

gut

Auch die Lynx-Flipper haben mit dem Problem der Übersicht und Erkennbarkeit zu kämpfen. Einerseits verschwindet die Kugel oft in der üppigen Hintergrundgrafik, andererseits sind die trägen LCD-Bildschirme nicht besonders gut für schnelle Objekte geeignet. Das leichte Ruckeln im Scrolling wird vom nachleuchtenden LCD-Bildschirm gemildert. Ein guter Anhaltspunkt für die Position der Kugel, ist die Tatsache, daß sie sich nur horizontal bewegt, sie bleibt also immer auf der vertikalen Mittellinie während das Spielfeld auf- und abscrollt. Die Idee mit dem Pfeil im Multi-Ball-Modus und der Blinkkreis beim Stillstand der Kugel beweist, daß Pinball Jam gut durchdacht ist und ausgiebig probegespielt wurde. Die "Pusher" bewegen sich zwar etwas langsam und auch die Bewegungen der Kugeln wirken nicht immer realistisch, trotzdem spielen sich beide Flipper gut und eignen sich hervorragend, um Langeweile im Bus oder geistigen Leerlauf in der Schulbank zu vertreiben. Einen etwas faden Nachgeschmack hinterläßt die High-score-Liste. Was nützt sie mir, wenn mein mühsam erspielter High-score nach dem Ausschalten gelöscht ist?

JAN BARYSCH

PINBALL JAM
LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

62% **GRAFIK**
65% **MUSIK**
65% **SOUNDEFFEKTE**

70% SPIELSPASS

MASSE STATT KLASSE

WORLD CLASS SOCCER

Auch nach dem Ende der Fußball-Europameisterschaft in Schweden reißt die Welle der Umsetzungen dieser Sportart nicht ab; exklusiv fürs Lynx entstand die Westentaschenkickerei "World Class Soccer". Im Gegensatz zu dem auf unseren Kontinent begrenzten Turnier in Skandinavien, dürft Ihr bei diesem Modul auf dem ganzen Globus dem runden Leder nachsetzen. Allerdings gibt's keinen Turnier- oder Ligamodus, sondern nur Einzelspiele.

131 Mannschaften tummeln sich auf der winzigen Lynx-Weltkarte: Ein Duell gegen Dritte-Welt-Teams wie z.B. Botswana ist ebenso möglich wie eine "Rächer"-Partie gegen den amtierenden Europameister Dänemark. Die Auswahl Eurer Mannschaft, sowie des Gegners trefft Ihr entweder selbst oder laßt den Computer die Paarung zusammenstellen. Auch die Beschaffenheit des Rasens ist manipulierbar: Matschiger Untergrund verlangsamt den Spielfluß, auf trockenem Rasen sind Ball und Akteure schneller unterwegs. Außerdem bietet "World Class Soccer" drei Schwierigkeitsgrade, um die Stärke des Computergegners zu verändern.

Je nach Spielsituation wird näher an die Grünfläche herangezoomt — spannende Szenen in Mittelfeld und Sechzehnmeterraum finden fast immer unter Nahaufnahme statt. Eure Spieler können passen, schießen und foulen. Letzteres wird kurioserweise auch außerhalb des Sechzehners' mit einem Elfmeter geahndet.



Ein Fußballmodul ohne Turnier- oder Ligabetrieb darf es nicht geben. "World Class Soccer" verzichtet auf beide Features und rutscht durch eine Handvoll weiterer Mängel in die "na ja"-Sparte ab: Die 131 Mannschaften sind zum größten Teil Blender — die ländertypischen Stärken und Schwächen der verschiedenen Teams bemerkt man kaum. Anstatt Ländern wie z.B. Andorra oder Panama die Spielerlaubnis zu erteilen, hätten weniger Teams mit entsprechender Charakteristik mehr Sinn und vor allem Spaß gebracht. Auch der Wechsel von trockenem Untergrund auf matschigen Boden läuft bis auf ein paar Ausrutscher ohne spielbeeinflußende Veränderungen ab. Wieso es bei Fouls außerhalb des Sechzehnmeterraums einen Elfmeter gibt, wissen wohl nur die Programmierer.

Auf der technischen Seite fielen zumindest die Zoomeffekte (Nationalflaggen und Spielfeld) angenehm auf. Das Scrolling hingegen ist grob und ruppig — bei abrupten Richtungsänderungen der Spieler verschiebt sich der aktuelle Bildausschnitt um einige Zentimeter. So geht auch das letzte bißchen Übersicht verloren. Akustisch wird dem Fußballfan ebenso wenig geboten: Zwei ähnliche Musikstücke dudeln durch Intro und Teamauswahl. Während des Spiels macht sich das Publikum selten bemerkbar und rauscht nur bei Toren verläßlich vor sich hin. Sonst gibt's außer den üblichen Kickgeräuschen und der Trillerpfeife nichts zu hören. *MICHAEL PAUL*



Exoten gefällig? Auch in Bangladesh wird fleißig gekickt.



So sieht das Spielfeld in der Nahaufnahme aus...



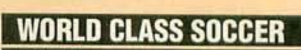
Schlechtes Stellungsspiel des Torwarts hat Folgen



...und so winzig sind Eure Mannen im Großausschnitt



Knapp daneben ist auch vorbei — "World Class Soccer" verfehlt das Tor noch um einige Extrameter



WORLD CLASS SOCCER

LYNX

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 131 Teams, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 90 Mark

48% GRAFIK

36% MUSIK

25% SOUNDEFFEKTE

38% SPIELSPASS



DAS GROSSE VIDEO GAMES GEWINNSPIEL

Ihr haltet Euch für echte Spielekenner, für Konsolenfachleute, denen niemand einen Stick für ein Pad vormachen kann? Dann beantwortet unsere Fragen und gewinnt traumhafte Preise im Wert von mehreren tausend Mark.

Für alle Videospielfreaks, denen noch eine Konsole in der Sammlung fehlt, haben wir uns die Finger wundtelefoniert und drei Konsolen (plus dazugehöriger Spiele) an Land gezogen, die wir Euch gerne zuschicken – vorausgesetzt, Ihr könnt unsere Quizfragen beantworten und erweist Euch somit würdig, ein Neo Geo, Super Nintendo oder Mega Drive zu gewinnen.

Dann mal los:

DIE FRAGEN

1. Konami's "Parodius" ist eine Persiflage auf die Gradius-Ballerserie des gleichen Herstellers. Im fünften Level (fehlt auf der PC-Engine) wird noch ein anderes, populäres Actionspiel auf die Schippe genommen. Welches?

2. Zu welchem Spiel gehört die abgedruckte Melodie?

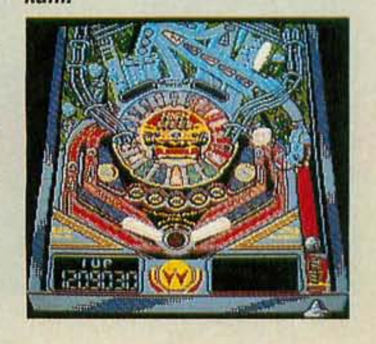
3. Aus welchem Actionspiel stammt der abgebildete Schnappschuß?



4. Wie heißt der geflügelte Held aus "Gynoug"?



5. Welcher Hersteller entwickelte das Spielhallenoriginal des "High-Speed"-Flippers, der dieses Jahr auch in einer NES-Heimvariante auf den Markt kam?





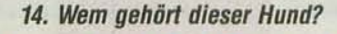
6. Wie heißt der Clan, der in der "Castlevania"-Serie gegen Vampire kämpft?

7. Wer erfand den träumenden Comic-Helden "Little Nemo"?

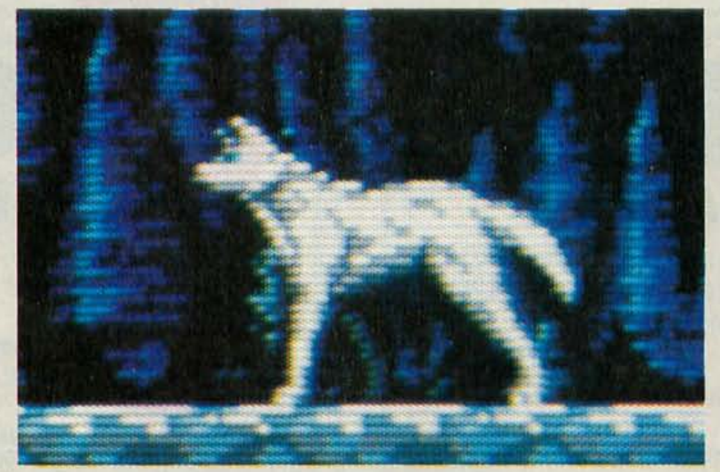
8. Wie heißt der Bösewicht, gegen den Capcoms "Megaman" in jedem Abenteuer antritt?

9. Wie heißt das Rennspiel, das die meisten Teilnehmer gleichzeitig spielen können, wieviele sind es, und auf welchem System wurde das Spiel veröffentlicht?

10. Wie heißt der coole Typ im gelben Trenchcoat?



14. Wem gehört dieser Hund?





in Zusammenarbeit mit



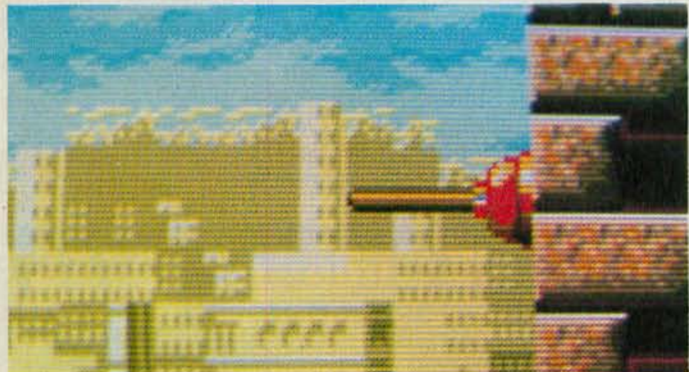


11. Wie lautet der Codename von James Pond und wo treibt der böse Dr. Maybe im zweiten Teil der James-Pond-Saga sein Unwesen?

12. Aus welchem Spiel stammt der niedliche Einhorn-Gegner?



13. Was klebt an dieser Wand?



15. Wie heißt das Land, das Zeldas Vater als König regiert?

16. Wie heißt der Wrestling-Star, der im Titelbild von WWF-Super-Wrestlemania demonstrativ sein Trikot zerreißt?

DIE PREISE:

1. Preis: Ein Neo Geo mit zwei Joyboards, Memory-Card und "Last Resort", gestiftet von M & B, SNK-Generalvertretung Deutschland

2. Preis: Ein Mega Drive mit drei aktuellen Modulen, gestiftet von Flashpoint

3. Preis: Ein Super Nintendo plus Super Mario, gestiftet von Flashpoint

4. — 10. Preis: Ein Modul nach Wahl (Neo Geo ausgenommen)

11. — 20. Preis: Ein Jahresabo VIDEO GAMES

Schreibt die Antworten auf unsere Fragen korrekt numeriert auf eine Postkarte. Dazu notiert Ihr Euer Wunschmodul — für den Fall, daß Ihr Preis 4 — 10 gewinnt. Bitte gebt auch an, für welchen Zeitraum Ihr gegebenenfalls das Abo nutzen möchtet. Absender und Telefonnummer solltet Ihr ebenfalls nicht vergessen.

Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort VIDEO-GAMES-QUIZ
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

TEILNAHME-BEDINGUNGEN:

Mitmachen kann jeder, ausgenommen Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik. Der Einsendeschluß ist der 15. Oktober 1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



M&B, Deutsche SNK-Generalvertretung

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic	**nur DM 319,-**
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel	**nur DM 269,-**
Grundgerät (deutsch) inkl. 3 Spielen	**nur DM 399,-**
Joystick Power Clutch	**DM 89,-**
Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe)	**DM 39,-**
Spiele Adapter (für Import JP-Spiele)	**DM 29,-**

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Splatterhouse 2 US	109,-	Phelios JP	49,-
Tazmania US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Cadash US	109,-	Moonwalker US	69,-
Arch Rivals US	109,-	Abrams Battle Tank US	89,-
David Robinson US	109,-	Shadow Dancer US	89,-
Krustys Funhouse US	109,-	Wonderboy 5 US	109,-
Lakers vs. Bulls US	119,-	Streets of Rage JP	79,-
Olympic Gold DT	119,-	Donald Duck JP	79,-
Desert Strike US	109,-	Klax JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Magical Guy JP	79,-
Sokoban US	69,-	Mercs 2 JP	79,-
Wardner US	69,-	Micky Mouse JP	79,-
Ghouls + Ghost US	79,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien Storm JP	69,-	Afterburner JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Strider JP	69,-
Immortal US	109,-	Phelios JP	49,-
Golden Axe II JP	69,-	Sonic JP	89,-
Wonderboy 3 JP	49,-	Decap Attack US	79,-
Hellfire JP	49,-	Jewel Master DT	89,-
Raiden JP	79,-	Kageki Fighter JP	89,-
Terminator 2 US	109,-	Warrior of Rome II US	119,-
Chuck Rock US	109,-	Bart Simpson US	99,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic" inkl. Netzteil	**DM 319,-**
Akkupack	**DM 89,-**
Adapter für Mastersystem-Spiele	**DM 79,-**
TV-Empfänger	**DM 189,-**
Wide Gear Lupe	**DM 29,-**

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Axe-Battle DT	79,-	Minigolf Putter DT	69,-
Sonic the Hedgehog DT	79,-	Spiderman US	79,-
Donald Duck DT	79,-	Chase H.Q. US	69,-
Chessmaster DT	79,-	Fantasy Zone US	69,-
Factory Panic DT	69,-	Foreman K.o. Boxing US	79,-
G-Loc DT	69,-	Pacman US	69,-
Leaderboard Golf DT	79,-	Space Harrier US	69,-
Micky Mouse DT	79,-	Alien Syndrome JP	69,-
Monaco GP DT	59,-	Halley Wars JP	49,-
Montana Football DT	79,-	Kinetic Konnection JP	39,-
Olympic Gold DT	79,-	Micky Mouse JP	59,-
Out Run DT	69,-	Donald Duck JP	59,-
Psychic World DT	59,-	Out Run JP	49,-
Super Kick Off DT	79,-	Aeral Assault US	69,-
Crystal Warrior DT	69,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL	
Grundgerät (deutsch) RGB	je **DM 699,-**

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Magician Lord	199,-	Alpha Mission	269,-
Blues Journey	229,-	Sengoku	269,-
Top Player Golf	229,-	Robo Army	269,-
Bowling	229,-	Trash Ralley	299,-
Cyber Lip	249,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	249,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	249,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	249,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	269,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel	**nur DM 319,-**
Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe)	**DM 69,-**
RGB Scart Kabel	**DM 49,-**
Joystick	**a. A.**
AV Kabel f. Steroanlage	**DM 29,-**

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Super Tennis DT	109,-	WWF Wrestlemania DT	119,-
F-Zero DT	109,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	109,-	Simpsons Krusty Funhouse DT	109,-
Sim City DT	109,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	109,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	109,-	Super Probotector DT	119,-

Weitere Spiele auf Anfrage!

Alle Artikel ab ca. August/September '92 lieferbar.
Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen,**
da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.
Vorbestellungen werden bei der Auslieferung vorrangig und bevorzugt behandelt!

ACHTUNG: Jetzt auch Spiele im Verleih! Nur in unserem Ladengeschäft, nicht im Versand.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele. Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag moder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig. Händler-Anfragen erwünscht (Gewerbenachweis erforderlich!).



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878



HIGH-TECH-ECKE

ANALOGE PERFEKTION

Daß ein Plattenspieler möglichst schwer sein soll, um Schwingungen zu absorbieren, die das Klangbild beeinflussen könnten, leuchtet ein. Was liegt näher, als Beton zu verwenden. Diese Idee wurde im "Concrete" von Thorens verwirklicht. Einzigartiges Design wurde mit technischer Perfektion kombiniert. Die Basis ist aus einem speziellen Feinbeton gegossen, der Plattenteller aus Mineralglas bringt satte 2,9 Kilogramm auf die Waage. Das federnd aufgehängte Chassis und die Tonarmplattform bestehen aus hochwertigem Aluminium. Der Antrieb des Plattentellers erfolgt von einem außerhalb des Schwingchassis montierten Synchronmotor über einen Riemen. Der Tonarm gehört nicht zum Lieferumfang, High-End-Freaks dürfen sich selbst ihr Lieblingssystem montieren. Für ca. 2600 Mark gehört der "Concrete" Euch.





HEIMKINO

Wer trotz Wohnungsnot ein saalgroßes Wohnzimmer hat, wird mit dem Problem vertraut sein: Die Couch steht in der einen Ecke des Raumes, der Fernseher in der anderen Ecke ist nur mit einem Fernglas zu erkennen. Abhilfe schafft ein Großbildfernseher mit einer Bildschirmdiagonalen von über einem Meter — zum Beispiel der Grundig Monolith 117-100IDTV. Das Herz des Riesengeräts sind drei kleine Bildröhren. Über eine Linsenoptik werden die drei Bilder auf der Mattscheibe so überlagert, daß das Fernsehbild großformatig und farbrichtig wiedergegeben wird. Die Röhren müssen dazu allerdings eine nahezu blendende Helligkeit haben. Dadurch ist die Gefahr, daß sich ein Standbild in die Röhre einbrennt, um einiges größer, als bei einem normalen Fernseher. Deshalb warnen einige Konsolenhersteller vor Standbildern auf Projektions- und Großbildgeräten. Der Cinema 117-100IDTV von Grundig wartet mit einer Bildschirmdiagonalen von 117 cm auf und ist mit allen erdenklichen technischen Extras wie Stand- oder 9fach-Bild, Topvideotext, Stereoton mit 2 x 60 Watt und flimmerfreiem 100-Hz-Bild ausgestattet. Dafür müßt Ihr allerdings gewaltige 9000 Mark hinblättern.

LERNENDES MULTITALENT

Auffällig ist das kleine "Auge" an der rechten Seite: es handelt sich nämlich um eine "Lernfernbedienung". Sie ersetzt mehrere Fernbedienungen. So können beispielweise Fernseher, Videorecorder und Stereoanlage mit ein und derselben Fernsteuerung bedient werden. Frisch gekauft ist der kleine Commander jedoch dumm wie Brot. Die Codes, mit denen er Eure Geräte ansprechen soll, muß er erst lernen. Dazu legt Ihr die Fernbedienung des entsprechenden Geräts neben die Lernfernbedienung und bestimmt, welcher Taste der nächste Code zugeordnet werden soll. Dann drückt Ihr die entsprechende Taste auf der alten Fernbedienung und der Schüler nimmt die gesendete Infrarot-Codeinformation auf. Nachdem diese Information gespeichert wurde, kann die MBO-Fernbedienung diesen Code jederzeit wieder senden. Jede der Tasten kann fünffach belegt werden. Zu einem läppischen Preis von ca. 40 Mark, eine lohnende Anschaffung für Multimedia-Freaks.



KRAFTPAKETE

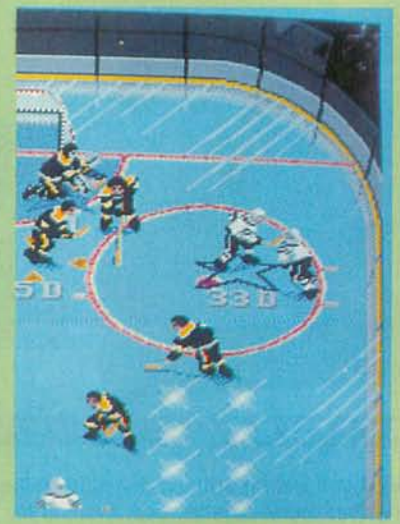
Die Hi-Fi-Endstufe POA 6600A von Denon arbeitet als sogenannter Monoblock. Das heißt, um Stereosound zu erzeugen, braucht Ihr zwei Stück, da nur ein Kanal verstärkt wird. Dieses geschieht dafür in klanglicher Perfektion und mit fast ungebändigter Kraft. Bis zu 260 Watt verabreicht der Verstärker einer normalen 8-Ohm-Box, sollten große Impulsspitzen nötig sein, werden auch kurzzeitig 1100 Watt verbraten. Mit einer Leistungsbandbreite von 5 Hz bis 80 kHz ist der hörbare (und spürbare) Bereich mehr als abgedeckt. Frequenzen von 1 Hz bis 300 kHz werden auch noch wiedergegeben (damit eignet sich der POA-6600A fast als Mittelwellensender). Zusätzlich zur Standard-Chinch-Buchse verfügt das Kraftpaket über einen symmetrischen Cannon-Eingang. Technische Brillanz hat ihren Preis: 1500 Mark zahlt Ihr für einen Monoblock.

Super Probotector: Die Mega-Ballerei ist nun offiziell erhältlich.



Mario Paint fürs Super Nintendo fordert den Künstler in uns

Jetzt ist das langerwartete Super-Nintendo auf dem Markt: Wer wissen will, mit welchen Spielen der Konkurrent Sega darauf reagiert und wie's im Kampf der Konsolen-Giganten weitergeht, sollte sich auch die nächste *VIDEO GAMES* nicht entgehen lassen. Denn 16-Bit-Tests gibt's in der nächsten Ausgabe zuhauf: Wir testeten Konamis **Super Probotector** und NCS' **Cybernator**. Kreative Mitglieder des *VIDEO GAMES*-Teams haben auch Nintendos spektakuläres Malprogramm **Mario Paint** (inklusive Nintendo-Maus) schon ergattert. Mario Paint wird in Deutschland dieses Jahr nicht mehr erscheinen — eine kleine Vorschau in die bunte Welt der Pixel-Grafik wagen wir dennoch.



Wir testen die Fortsetzung des famosen "EA Hockey" auf dem Mega Drive

Für das Mega Drive trudelten die Tennis-Simulation **Grand Slam** und das Fantasy-Actionspiel **Chelnov** ein — wir sagen Euch, was die Spiele taugen. Außerdem verraten wir Euch die letzten Details zum Thema Mega-CD: Wann kommt es mit welchen Spielen.

Die 8-Bit-Konsolen Master System und NES kosten mittlerweile weniger als ein Handheld: Lohnt sich der Kauf auch 1992? Wir vergleichen die Hardware und checken die Spiele. Daneben testen wir für das NES **Ferrari Formula 1**, **Pirates**, **Hero Quest** und die Bomber-Man-Version **Dynablaster**.



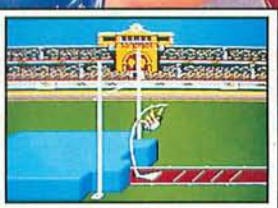
ERSCHEINT AM 30. SEPTEMBER 1992

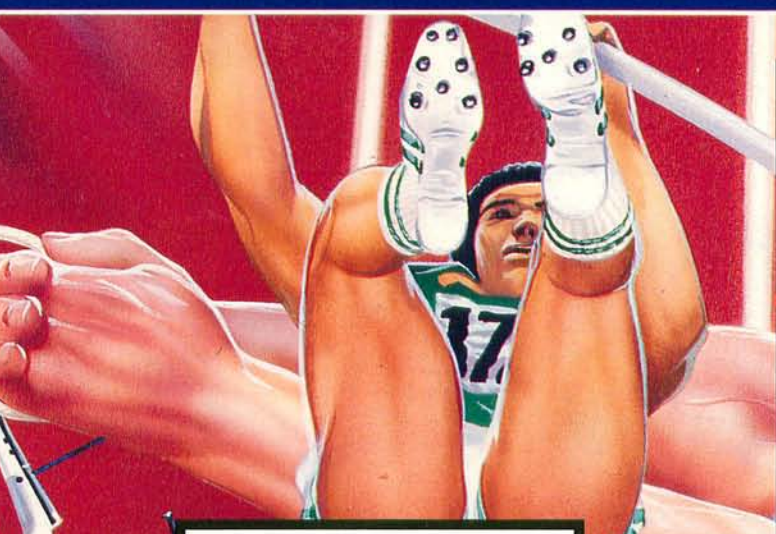
DAS BEDEUTENDSTE SPORT-EREIGNIS DES JAHRES!


110-METER-HÜRDEN - MD

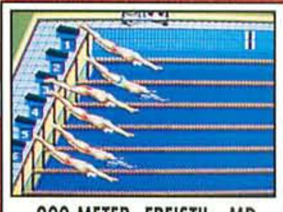

TURMSPRINGEN - MS/GG


HAMMERWERFEN - MD

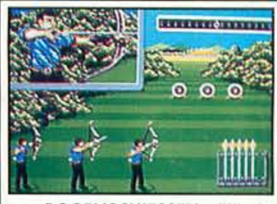

STABHOCHSPRUNG - MS/GG






200-METER - FREISTIL - MD


100-METER-LAUF - MS/GG


BOGENSCHIESSEN - MD

SCREENSHOTS VON:
MS - MASTER SYSTEM
GG - GAME GEAR
MD - MEGA DRIVE

Die Screenshots dienen nur zur illustration des Spiels und entsprechen nicht unbedingt der Bildschirmgrafik, da diese je nach Rechner in Qualität und Erscheinung unterschiedlich ist.

OLYMPIC GOLD





OFFICIAL LICENSEE





Master System™ GAME GEAR


Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System Neu. Als LCD-Sp
BUCKY O'HARE
Abenteuer in fernen Galaxien
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
PALCOM
BUCKY O'HARE
DISTRIBUTED BY KONAMI
Kidnapping im Weltall. Captain Bucky O'Hare's Mannschaft wurde entführt. Aber Bucky O'Hare ist ein echter Weltraumhase: Um Dead-Eye-Duck, Blinky, Jenny und den Erdenjunge WillyDuWitt zu befreien, nimmt er es mit dem mächtigen Toad Empire auf.
Schnelle Reaktion, totaler Einsatz und Wagemut sind gefragt.
• Für 1 Spieler
• Systeme: Nintendo Entertainment System und als LCD-Spiel
BUCKY O'HARE - SuperstarkerAdventurespieleSpaß
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
The names and likenesses of Bucky O'Hare, Will DuWitt, Dead Eye Duck, Jenny, Blinky, and related characters are trademarks of Continuity Graphics Associates Inc. © 1986 Continuity Graphics Associates Inc.
Weitere KONAMI-Adventurespiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo
THE GOONIES II
Defender of the Crown
MISSION: IMPOSSIBLE
Bayou Billy
GAME BOY
ADVENTURE
GAME BOY
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN